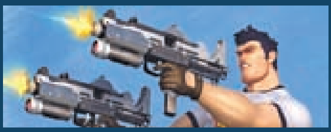


TELJES JÁTÉK A DVD-N: **SERIOUS SAM HD**

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

2010 végén eljön a világvége!

CRYSIS 2

Új helyszín, új motor, új főhős – készül az eddigi legjobb Crysis. Vajon futni fog a gépeden?

Amikor nem a multi a lényeg!

METRO 2033

A Stalker keménymag új játéka! Nem lehet nem szeretni!

AZ ÉV ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLETE

ALPHA PROTOCOL

THE ESPIONAGE RPG

JÖN A KOTOR KÉSZÍTŐINEK ÚJ RPG-JE!
LEGYÉL KEMÉNYEBB, MINT JACK BAUER!

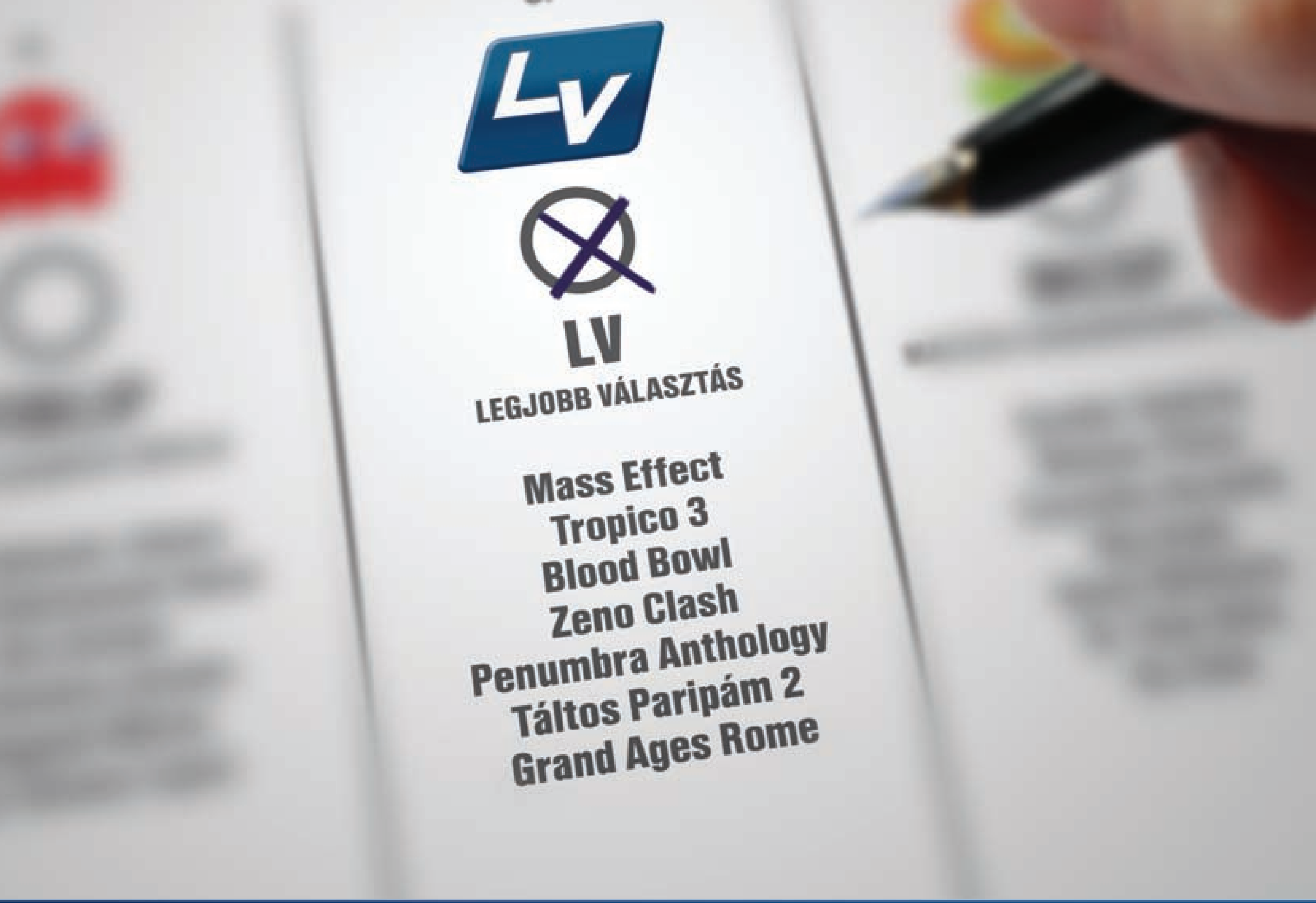
A legjobb BIOS-trükkök játékosoknak

Ezekkel a BIOS-beállításokkal lesz sokkal gyorsabb a géped

1995 Ft 2010. 05.
9 771217 638003 10005

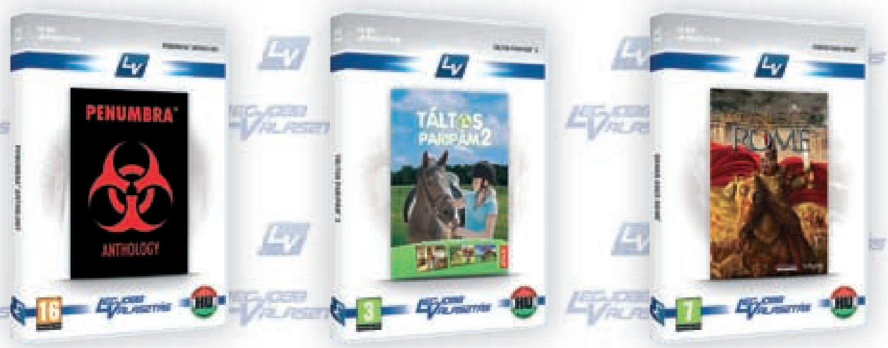
A HÁBORÚNAK VÉGE! **COMMAND & CONQUER 4**

Méltó búcsú vagy óriási mellélövés? – 6 oldalas tesztünkben a Tiberian Twilight minden előnye és hátránya



TÖBBET JÁTSZUNK, MINT NÉGY ÉVE!

Mass Effect | Tropico 3 | Blood Bowl | Zeno Clash



Penumbra Anthology | Táltos Paripám 2 | Grand Ages Rome

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
2490 Ft
CD PROJEKT

www.legjobbvalasztas.hu

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Hannes Ludwig, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

E havi kedvencünk vitathatatlanul a Metro 2033 a 4A Gamestől! Remek atmoszféra, részletesen kidolgozott történet, és valljuk be: a sok multi után mi igazán örülünk egy jól sikerült klasszikus FPS-nek is, amelyben a hangsúly az egyjátékos módon van, és amelyen látszik a sok-sok törődés, a kemény munka. És persze ne is tagadjuk: sokkoló volt, amint már a játék elején befutott az első szerelvény a budapesti kettes metróból. Hazai pálya ez nekünk, hiába játszódik Moszkvában a cselekmény.

Mivel az utóbbi időszak a nagy nevek folytatásairól szólt, így most végre örömmel jelenthetjük be a KOTOR készítőinek RPG-jét, az Alpha Protocolt (sehol egy kettes, sehol egy hármas)! A csapat még nem okozott csalódást, és úgy tűnik, hogy ez az összeesküvés-elméletekre épülő kémtörténet is egészen egyedi játékélményt kínál majd. Chocho cikkéből most megtudhatjátok, hogy az Alpha Protocol pontosan mivel igyekszik a hasonló játékok fölé nőni. Ebben a PC Guruban elbúcsúztatjuk a C&C sorozatot, amely a Tiberium Twilighttal egy időre most lezárul. Tegyük hozzá: borzasztó szépre nem sikeredett ez a búcsú. Nem akartunk a befejezéssel kíméletlenek vagy épp tisztességtelenek lenni, de hogy valami már nagyon hiányzik ebből a lezáró részből, azt bátran kijelenthetjük.

Végezetül ne hagyjátok ki Hancu cikkét a PC-s játékpiac teljes átalakulásáról – nagyszerű időket élünk, amikor minden változik, keresi a helyét, átalakul, és bizony érdemes tudni, hogy a felszín alatt pontosan minek köszönhetők ezek a változások.

Shoebaron

A GURU LEGYEN VELETEK!

»Impresszum és Intro«

A pcguru következő száma 2010. május 06-án jelenik meg!

Tartalom

2010/05

052
»Tengernek farkasa – Silent Hunter V

016
»A választás ereje – Alpha Protocol

058
»A velencei halálkalmár – Assassin's Creed 2

»Bemutató

010 Hírek
016 Alpha Protocol
022 Civilization V
024 Test Drive Unlimited 2
026 Bezár minden játékbolt?
028 2010 FIFA World Cup South Africa
030 Crysis 2
034 Blur bétateszt
036 F1 2010

»Hardver

084 HW-hírek
089 Guru ÁlomPC
090 Trónkövetelők bevonulása
091 Luxusbusszal a belső sávban
092 Félmegoldás
093 Kötelező körök
094 A földkerekség leggyorsabb asztali CPU-ja
096 Így ketyeg a BIOS
100 Homok a Gépezetben

»Teszt

038 C&C 4: Tiberian Twilight
044 Anno 1404: Venice
046 Supreme Commander 2
050 Ghost Pirates of Vooju Island
052 Silent Hunter 5
056 Sega and Sonic All Stars Racing
058 Assassin's Creed 2
062 Warhammer 40k: Chaos Rising
064 Metro 2033
068 Egy játékelvonós naplója
070 Magyar gépre magyar csillagot
072 Final Fantasy XIII
074 Gears of War III
076 Nintendo DSi XL

»Rovatok

078 Top 5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

030

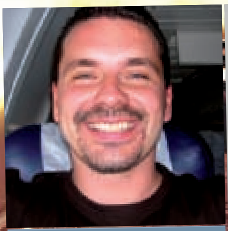
»Az ember a páncél mögött – Crysis 2

038

»Minden jó, ha a vége… – C&C 4: Tiberian Twilight

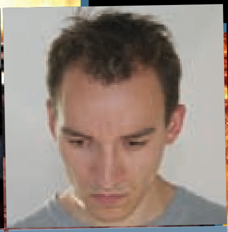
064 »Moszkva tér, végállomás – Metro 2033

Tegyük fel egy rövid, de intenzív pillanat erejéig, hogy hiszel a reinkarnációban. Mi vagy ki lennél szívesen a következő életedben?



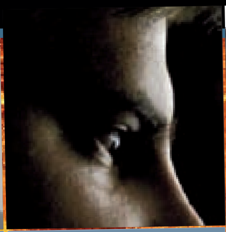
Shoebaron

Bárki, aki ügyesebb, okosabb, bölcsebb, mint ez a Shoebaron itt és most. De az biztos, hogy következő életemben is szívesen élnék abból, hogy a legjobb játékokkal játszom. Na jó, még valami félkatonai szervezetben is dolgoznék, de lehet, hogy ez csak afféle „24-romantika", és valójában utálnám.



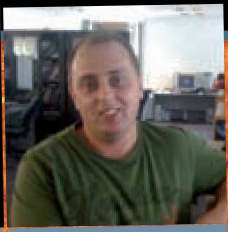
Bate

Ha én újjászületnék, akkor Miguel egyik macskája szeretnék lenni. Azok mindig kapnak enni, jól vannak tartva, még Xbox 360 és Wii is van a házban (az első macska, aki játszani tud?), és folyton idegesíthetik a gazdájukat jelentősebb retorzió nélkül. Igazi aranyélet ez, én mondom.



Miguel

Egyetlen igényem van a következő életemmel kapcsolatban: valami olyan történelmi időszakra essen, ahol lehetséges már mindaz, amit a hatvanas-hetvenes években megírtak a tudományos-fantasztikus regényekben. Tudom, hogy mindenki hülyének néz emiatt, de simán jelentkeznék az agyba épített számítógép tesztelőjének…

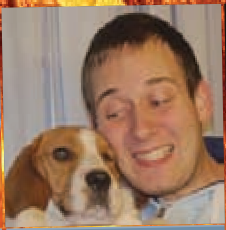


Chris

Ez fogós kérdés, nem is tudom. Szívesen lennék egy rakás híres személy, de egy időben lettem volna a saját macskám helyében is, úgy elkényeztettem. Talán a legjobb az lenne, ha valami fának születnék, ami 2000 évig áll egy esőerdőben anélkül, hogy bárki ilyen hülye kérdésekkel bombázná.

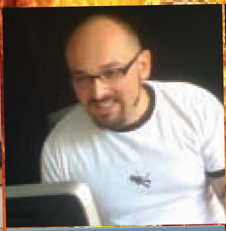
Joc

Újjászületés helyett inkább arra pályáznék, amire minden buddhista, vagyis kiszállnék a Samsarából (ez az újjászületések sorozata, mint azzal nyilván mindenki tisztában van), s becélozném a Nirvánát. Azt pont nekem találták ki, örök és végtelen nyugalom, béke, harmónia, s ami a legfontosabb: soha nem kell csinálni semmit…



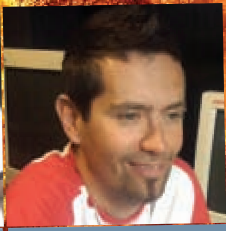
JohnBart

Gyarló emberi lényként a „multimilliomos" adja magát, de bajnok testépítőként vagy épp akciósztárként is el tudnám képzelni magam. Na jó, egy luxuskörülmények között élő kövér macska is belefér. Ha azonban a karmám egyiket sem teszi lehetővé, másodjára is bevállalom a gfurus cikkírást…



Britt

Következő életemben ÉN szeretnék lenni, és folytatni onnan, ahol abbahagytam. Esetleg az első Hold-kolónia legénységének egyik tagja – lehetőleg nem a takarítószemélyzet részeként. Vagy ha ez sem lehetséges, akkor biztosan nem lenne rossz Bruce Willisként megpróbálni…



Ricco

Ha csak a mostani életben szerzett tapasztalatok alapján kellene továbblépnem (és hirtelen egy másik élet élményei sem jutnak eszembe), akkor a tökéletesre fejlesztett blöffölési tudományom, illetve fokozott szinten művelt kockázatvállalási kedvem okán azt mondanám, hogy remek politikus válna belőlem legközelebb.

DVD-TARTALOM

Még mi sem gondoltuk, hogy valaha ilyen friss teljes játékkal fogunk tudni nektek kedveskedni DVD-mellékletünkön, amit alig pár hónapja értékeltünk itt a magazinban. Szerencsére a szóban forgó Serious Sam HD mellett rengeteg hely jutott még egyéb tartalomra is, melyekre ezúttal is szeretnénk felhívni szíves figyelmeteket. Remek videóanyagok és jó néhány játékdemó várja a telepítést lemezünkről, olyanok, mint az új Medal of Honor és a Brink játékmenet-videók, vagy a Just Cause 2 demója.

» DEMO

» JUST CAUSE 2

Megérkezett a várva várt Just Cause-folytatás, amely elődjéhez hasonlóan ezúttal is egy nyitott, szabadon bejárható világgal varázsolja el az akciójátékok kedvelőit. A demó területen bejárhatunk 16 várost és katonai bázist, levadászhatjuk a teljes játékban található 50 rosszfiú egyikét, próbára tehetjük reflexeinket különféle légi kihívásokban, vezethetünk számtalan járművet, valamint egy küldetést is végrehajthatunk. A dolog egyetlen szépséghibája a játék minimális rendszerkövetelménye, amely nemcsak hatalmas, de olyan extrákat is megkövetel, mint a Windows 7 vagy Vista – ugyanis az XP-n nem indul.«

Minimális rendszerkövetelmény: Dual Core 3.0GHz / 2GB RAM / 512MB-os, DirectX 10 kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 8800+ / Ati Radeon 2600+) / Windows Vista vagy Windows 7 op. rendszer (XP-n nem indul!)«

» DEMO

» M.U.D. TV

A Kalypso Mediának köszönhetően lehetőségünk nyílik most kipróbálni a MUD TV című játékot, amelyben egy komplett tévétársaság irányítását bízzák ránk, kissé furcsa megközelítésben. A játékban színészeket és rendezőket bérelhetünk, személyzetet vehetünk fel, és híres tévéműsorokat forgathatunk le, persze minden ezzel járó probléma is a nyakunkba hullik. A demó két pályát és egy átfogó oktatómódot tartalmaz, melyet érdemes elindulás előtt alaposan végigjárni, ugyanis a játék nem egyszerű. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce6 + / Ati Radeon X1600+) «

» TURKÁLÓ

» OPENOFFICE.ORG

Ingyenes programokkal gazdagan megtöltött Turkáló rovatunkban most helyet szorítottunk talán minden idők legnépszerűbb ingyenes programjának, a legújabb verziójú OpenOffice-nak. A szoftvercsomag tartalmaz egy könnyen kezelhető szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, illetve pár olyan hasznos alkalmazást, amellyel minden irodai munkát elvégezhetünk. A legújabb verzióról már elmondhatjuk, hogy alaposan kinőtte gyerekbetegségeit, és mivel teljesen ingyenes is, komoly konkurensként száll harcba a Microsoft méregdrága Office csomagjával.«

Egyéb programok, amiket figyelmedbe ajánlunk: Ashampoo Burning Studio v6.76, AMD-Ati Catalyst v10.2 és nVidia Forceware 196.21 WinXP videokártya driverek, Total Commander v7.50a, K-Lite Codec Pack v5.8.0, Game Booster v1.4, Smart Defrag v1.4, Avast Free Antivirus, Avira AntiVir Personal v9.0.0.415, Comodo Internet Security v3.2

» TELJES DVD-TARTALOM

» JÁTÉKDEMÓK
Achtung Panzer: Kharkov 1943 / Just Cause 2 / M.U.D. TV / Puzzle Chronicles / Escape From Lost Island / Iices: Tea Cup Madness / Magic Maze / Million Dollar Quest / Shaman Odyssey: Tropic Adventure / Treasure Seekers: The Enchanted Canvases / Youda: Legend The Golden Bird

» INGYENES JÁTÉKOK
G-Speed / Rollerways / Used Cars Arena

» VIDEOELŐZETESEK
Civilization V / Brink (3db) / Command & Conquer 4 / Dead Rising 2 / Deus Ex: Human Revolution / Ragon Age: Origins - Awakening / Ghost Recon: Future Soldier / Mafia 2 / Medal of Honor / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Silent Hunter 5 / Splinter Cell: Conviction / Split/Second (2db) / Transformers: War for Cybertron

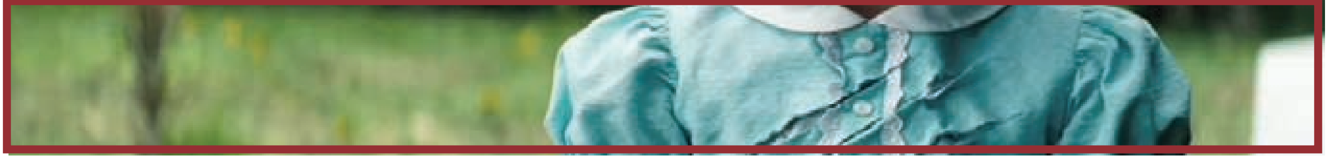
» PCG LIVE
Battlefield: Bad Company 2 / Final Fantasy XIII / STALKER: Call of Pripyat / Starcraft II (bétateszt) / Supreme Commander 2

» MOZIELŐZETESEK
A Nightmare On Elm Street / Furry Vengeance / Killers / Prince Of

»PCG LIVE

»VIDEOTESZTEK ÉS MOZIELŐZETESEK

Videotesztekkel és mozielőzeteskkel gazdagon megtöltött PCG Live részlegünk ez-úttal is remek anyagokat rejt. Több régóta várt játékot sikerült lencsevégre kap-nunk, köztük a legújabb multiplayer-királyt, a Battlefield: Bad Company 2-t, vagy az Xbox-on debütáló Final Fantasy-t, pontosabban annak 13. részét. Ezenkívül itt található mozielőzeteseinkre sem lehet panasz, hiszen bepillantást nyerhet-tek általuk a legújabb filmekbe, mint például az új Rémálom az Elm utcában, vagy a játék alapján készülő Prince of Persia moziba. Természetesen a szóban forgó mozielőzeteseket magyar felirattal is elláttuk. «



»MAGYARÍTÁSOK A DVD-N

»STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Örömünkre szolgál bejelenteni, hogy elkészült a Star Wars: The Force Unleashed című játék magyarítá-sa, melyet most megtalálhattok DVD-mellékletünkön is. A magyarítás a játék teljes egészére kiterjed, de tesztelni csak az 1.1-es verzióval sikerült. Hálás köszönet a fordítócsapat lelkes tagjainak! Ezenkívül két autós játékhoz találhattok még friss, javított magyarításokat, nevezetesen a Colin McRae DIRT2-höz és a Race Driver GRID-hez. Ezeket a csomagokat ismét a NightVision csapatának köszönhet-jük, weboldalukon sok más játékhoz találhattok még honosítást, látogassátok meg őket!«

»EXTRA AJÁNLATUNK

»LUCASARTS POSZTEREK

E havi mellékletünkön egy hatalmas méretűre duzzasztott könyvtárat találhattok háttérképeink között, ahova feltettük a Lucasarts leghíresebb kalandjátékainak posztereit, nyomtatható változatban. Többek közt olyan címek reklámplakátjai találhatók itt, mint a Monkey Island, a Maniac Mansion vagy a Full Throttle, amelyek kinyomtatva pofás díszévé válhatnak bármely játékrajongó szobájának. Ezenkívül egy könyvtárral feljebb szokásos háttérkép-adagotokat is megkapjátok, ahol 25 nagy felbontású, igényes, jó minőségben tárolt háttérképet találhattok, melyekkel kicsinosíthatjátok az Asztalt.«

»ESET KÓD: AZNDCU

»VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kém-program-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba.Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

Persia / The Last Airbender / Wall Street: Money Never Sleeps

» HÁTTÉRKÉPEK

Final Fantasy XIII (2db) / God of War 3 (2db) / Just Cause 2 / Metro 2033 / Supreme Commander 2 (2db) / Blink / Venetica / Command & Conquer 4 (4db) / Dawn of War 2 (5db) / Dragon Age: Origins (5db) + Lucasarts poszterek nyomtatható változatban

» TURKÁLÓ

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.7.1893 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.2 és nVidia Forceware 196.21 WinXP videokár-tya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: GIMP v2.6.8 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.4 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.8.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.5 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.20.0.831 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.2

»fejlesztő: Croteam »kiadó: CDV-SeVen M »web: croteam.com

Serious Sam HD: The First Encounter

Szubtrópusi éghajlat, végtelen homokdűnék, ókori nagyvárosok, egy hadseregnyi agyhalott idegen, elborult főhős és fegyverarzenál, mindez immár nextgen-köntösben tálalva. Íme magazinunk mostani teljes játéka, a Serious Sam HD!

írta» JOHNBART

Anno 2001-ben a horvát Croteam csapata igen sajátos módon hívta fel magára a figyelmet: fityiszt mutatva az időszak jelentősebb FPS-ei (mint pl. a Deus Ex) által jelzett tendenciának (nevesül, hogy egy FPS-nek azért lassan illene többről szólnia, mint az agyatlan hent) olyan programmal rukkolt elő, mely a nagy öreg Doom, illetve a Wolf3D legszebb hagyományait elevenítette fel, és tolta ki egész a végsőkig. A Serious Samben ennek megfelelően az ókori Egyiptom jelentősebb turistanevezetességeit végiglátogatva feladatunk „csupán" az volt, hogy kelléktárunk segítségével cefetekre lőjünk mindenkit, aki a képernyőn akár egy centit is meg merészel moccanni. Egyszerű recept, a maga idejében azonban mégis kiváló fogadtatásra talált, mely főleg a (szó szerint) ezrével özönlő ellenfeleknek, illetve az agyament sztorinak és főhősnek volt köszönhető. A horvát srácok tehát jó lóra tettek, amit leginkább az jelez, hogy immár motorjuk harmadik generációján ügyködnek, és hegesztik rája bőszen a Serious Sam széria (micsoda alliteráció!) következő darabját; gondolván azonban azon fiatalabb generációra, akik akkoriban kimaradtak a masszív hentelésből, a tavalyi év végén (egyfajta erődemonstrációként) kiadták a közönségsiker mészárszék alaposan ráncfelvarrt verzióját, melyet immár a Croteam legújabb next-gen technológiája hajt, tökéletes példáját adva annak, hogy ami egyszer már bejött, ugyan miért ne működhetne még egyszer, immár combosabb alapokon…

EGY SAMÉLYES ÜGY

A Serious Sam HD remake a javából, ami esetünkben azt jelenti, hogy a grafikus motort leszámítva a játék jottányit sem változott az elmúlt kilenc év alatt. A játékos ezúttal is a gyanús pszichiátriai esetként aposztrofálható Sam „Serious" Stone bőrébe bújhat, ki az emberiség utolsó mentsváraként egy gyors időutazást követően az ókori Egyiptomban találja magát, ahol a Nagy Csillagközi Fenyegetés (jelen esetben Notorious Mental néven fut az übergonosz) hadseregét konfettikre szedve kell megakadályoznia, hogy az emberiség bukása bekövetkezzen hősünk jövőjében. Amennyiben a kedves Olvasó nem igazán tudta követni a fentieket, ne aggódjon, mivel a hiba nem az ő készülékében van, a Serious Sam ugyanis tipikus példája azon oldschool FPS-eknek, ahol a történet csak és kizárólag a pályákat összekötő kapocsként funkcionál – ennek megfelelően bár majd' mindegyik pálya rendelkezik egy részletesebb háttérsztorival, a játékosok nyugodtan átugorhatják a szöveges bevezetőket, a program anélkül is tökéletesen élvezhető marad. A sztori mellett ugyanakkor a pályadizájn, az átvezetők és ellenfelek, meg amúgy az egész játékmenet is érintetlen maradt: célunk továbbra is az olykor gigantikus méretű komplexumok teljes kitakarítása, melyet az elénk leteleportálódó gazfickók aprólékká darálásával érhetünk el (eme feladatot csupán néha szakítja meg valamilyen kulcs/kapcsoló megkeresése vagy egy egyszerűbb ügyességi játék). A recept tehát egyszerű, de legalább ugyanannyira szórakoztató, köszönhetően az agyament ellenfeleknek, a változatos arzenálnak, valamint főhősünk megnyerő személyiségének. Az első tökéletesen hozza az árkád FPS-ektől elvárható szintet: mindegyik ellenfél a maga különleges módján támad, sebzésük, sebességük és életerejük eltérő, így mindegyikük ellen megvan a bejáratott stratégia – mindez egyszerűen hangzik, de mikor cirka kétszázan rontanak ránk egyszerre a szélrózsa minden irányából, már jóval alaposabban át kell gondolnunk, kinek kenjük el először a száját, és milyen fegyvóval tegyük azt. Utóbbiak egyébként szerencsére tökéletes partnernek bizonyulnak érdekérvényesítő képességünk kibontásában, ritkán látni ennyire átgondolt arzenált, voltaképp mindegyik fegyvernek megvan a maga haszna, nincs felesleges szerszám: malacnyúzó késünk minden gyenge-közepes ellenfelet kifektet 1-2 suhintással, Colt pisztolyunkhoz végtelen javadalmazás jár, a sörétesek közelharcra kitűnőek, a kötelező golyószóró/rakétavető páros mellett pedig

> **Újrafeldolgozott alapanyag – az elvárásoknak megfelelő eredmény**

SAM IGÉNYEI

AVAGY ÖREG JÁTÉK NEM GYORSVONAT

Bár a játék két mag mellett érzi jól magát, a minimális grafikai beállításokhoz már egy 3 GHz-es egymagos proci, 1 GB RAM és egy jobb Shader Model 3-as kártya is elegendő. Más tészta, hogy ezen a konfigon a program nemcsak játékmenetében, hanem grafikájában is majdnem teljesen megegyezik elődjével…

olyan fárasztó eszközök is helyet kaptak a repertoárban, mint a dobtáras Tommygun vagy a hordozható mozsárágyú. Egyikük sem múlja felül ugyanakkor főhősünk pihentségét: a szemmel láthatóan vidám Sam nevével ellentétben nem veszi túlzottan komolyan a világmentést, lépten-nyomon idióta beszólásokkal traktálja a játékost, szóval a vérrel tarkított móka és kacagás garantált, dacára annak, hogy ellenfeleink javarészt pontosan ugyanott és ugyanúgy várnak ránk, mint tették azt kilenc éve. Játékmenetbeli újdonságokra tehát a szóló módban ne nagyon számítsunk, újdonságot az elődhöz képest egyedül a többjátékos mód tartogat, ahol az alapjátékkal ellentétben egy tökéletesen bekonfigurálható kooperatív mód kapott helyet – beállíthatjuk többek között a baráti sebzés mértékét, az újraéledések számát, a játékosok számától függően pedig ellenfeleink számát és erejét is, szóval mindenki a saját szintjéhez szabhatja az online hentet. Megemlítendő ugyanakkor, hogy a deathmatch kimaradt a remake-ből, bár szívünk különösebben nem sajog emiatt – nagyobb összegben mernék rá fogadni, hogy aki manapság kompetitív online játékot keres, az biztos nem a Serious Sam HD-vel elégítené ki ez irányú igényeit.

HÁ' DE HD?!

Mint azt fentebb boncolgattam, a játékmenet maga az elődhöz képest egyáltalán nem változott, no de közel sem igaz ez a grafikára (mert hát mekkora hülyeség lett volna tök ugyanazt a játékot kiadni újra, nemde?) A horvát fejlesztők tényleg nem lustálkodtak, az ismerős helyszínek fantasztikusan festenek az új köntösben: a textúrák tűélesek és változatosak, a bump mapping és a shaderek pont megfelelő arányban adagoltak, a tereptárgyak, fegyverek és persze ellenfeleink

»És ez a sok furcsa lény mind enynyire örül annak, hogy lát minket

poligonszáma pedig alaposan megnőtt. Örömmel vettem tudomásul ugyanakkor, hogy az elődök kellemetlen „hullalapátolás”-effektje szintén alapos finomhangoláson esett át, ellenfeleink porhüvelyei (vagy bármi egyéb dolog, ami megmaradt belőlük) immár jó fél percig a pályán maradnak a csetepaté után, egy nagyobb tűzharcot követően így szó szerint hullatengerben mászkálhatunk, ameddig a takarítószkript működésbe nem lép. A látvány tehát (bár azért mindent figyelembe véve sem igazán rúghat labdába egy nagyobb, A kategóriás cím mellett, mint mondjuk a... Crysis) több mint tetszetős, igényei ennek ellenére visszafogottak: egy mai középkategóriás kétmagos gépnek gond nélkül el kell boldogulnia a játékkal (a minimum gépigényt lásd a kapcsolódó boxban).

SAMET SZEMÉRT!

Sam tehát visszatért, hogy régi kalandját új köntösben mesélje el – az eredménnyel pedig, azt hiszem, mindannyian elégedettek lehetünk. Tény és való, pár kisebb újítást minden további nélkül elviselhetett volna a játék (gondolok itt az újabb flintákra, pár új szörnyre, esetleg néhány eddig nem látott pályára), igazságtalan és túlzó lenne azonban ezt felróni a Croteamnek: a csapat az első rész ráncfelvarrását ígérte, azt pedig maradéktalanul be is tartotta. Nem is szaporítom tovább a szót, inkább markoljátok meg az egeret és a tasztatúrát, és mentsétek meg a világot ebben a szokványosnak közel sem mondható hőseposzban – ha ismered az elődöt, azért, ha nem, akkor azért próbáld ki feltétlenül a Serious Sam HD: The First Encounter!«

»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND **Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** AMD Athlon II X2 245 **VGA:** Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB **Alaplap:** ASUS M4A78-VM **Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN	**100 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Low. A játék hasít, mint a villám, tökéletesen játszható.	**93 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Medium. A játék továbbra is villámgyors, tökéletesen játszható.	**35 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Ultra. Az FPS érték visszaesik, de még mindig tökéletes a játékélmény.
AQUA electromax GURU MAX **Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz **VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB **Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3 **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	**153 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Low. Semmi értelme mérni, a tökéletes jelző is kevés.	**127 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Medium. A mérés eredménye változott ugyan, de ebből mit sem látni.	**87 FPS** 1280×1024-es felbontás. Performance menüben a CPU Speed High, GPU Speed Ultra. Az FPS érték visszaesik, de még ez is kiszolgálna három képernyőt.

»Immár hivatalos, bár egyáltalán nem meglepő: készül a Witcher 2

PURE FUTBOL

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2010. május

A foci igazi szépségére, robbanékonyságára és látványára építő játékot készül kiadni a Ubisoft. Üdítő újdonság lehet ez a régóta kétszereplős fociszimulátor-világban, ráadásul tényleg nem a megszokott megközelítést kapjuk, hanem valami sokkal frissebbet, ahol a szabályok és a valóság minél pontosabb lemodellezése helyett egy TPS-nézettel megáldott futballfiesztát programoz le a francia cég. 17 nemzeti csapat, 230 elit és 17 legendás játékos kap helyet a névsorban (de akár létre is hozhatjuk a saját klubunkat vagy játékosainkat), így lesz kiből összeválogatni az ötfős csapatokat. Ha valaki inkább a cseleket, a test-test elleni játékot és a grundfocis stílust kedveli, az mindenképp figyeljen oda a tervek szerint egy hónap múlva megjelenő játékra.«

ARMADA 2526

»fejlesztő: Shining Pixel Studios »kiadó: Iceberg Interactive »megjelenés: 2010. június

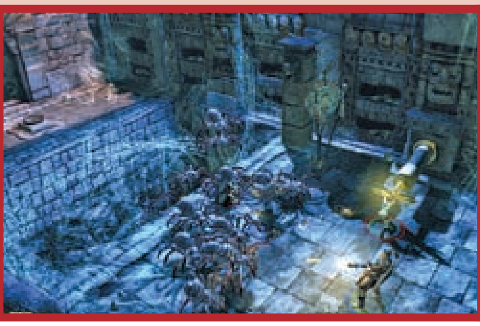
Újabb körökre osztott űropera végső munkálatai kezdődtek el ezen sorok papírra vetésének pillanataiban, így akik mostanában unják meg a Sins of a Solar Empire-t, azok kezdhetnek élénken érdeklődni a Shining Pixel és az Iceberg közös produkciója után. Természetesen a szokásos játékmenetet kapjuk itt is, vagyis a harc mellett a felfedezés, a kolóniák fejlesztése, a diplomáciai csatározások és a tudományos kutatások is fontos részt kapnak a szabadidőnkből. A pályaszerkesztő rugalmasságának hála egészen szűk, két embernek is kicsi világoktól egészen az 50 résztvevős univerzumig skálázható a kihívás, ráadásul ebben 12, minden részletében kidolgozott idegen faj segíti a készítőket. Az AI fejlettségéről ódákat zengenek a programozók, mi inkább csak abban bízunk, hogy a gépi ellenfél megüti majd az elfogadható szintet, mindenesetre a Shining Pixel-es srácok azt ígérik, hogy nemcsak a csatában, de a diplomácia terén is érdemes lesz táncolni egyet a mesterséges intelligenciával. A konkrét űrháború amúgy teljesen 3D-s környezetben kap helyet, de lehetőségünk nyílik majd az egyes planétákon is összeakaszkodni mindazon fajokkal, akikkel a tárgyalóasztal mellett nem jutottunk dűlőre. Megjelenés júniusban, kizárólag PC-re.«

» A végtelen és sötét űr kedvelői jobb, ha jó előre szólnak otthon a családnak, hogy egy pár hétig megint nem nagyon lesznek majd ebben a galaxisban. «

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

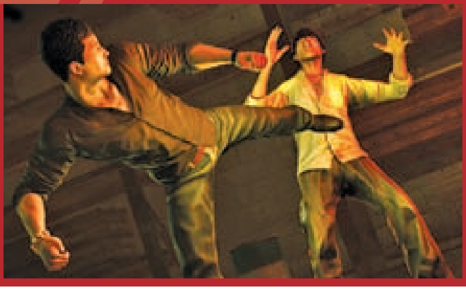
»fejlesztő: Crystal Dynamics
»kiadó: Square Enix Europe
»megjelenés: 2010

Tudtuk, hogy jön, tisztában voltunk azzal, hogy változik, de hogy ennyit, arra azért még a legvakmerőbbek sem mertek gondolni. Lara Croft, mindenki kedvenc szexszimbóluma, másodállásban kincsvadásza visszatér, azonban olyan sok minden változott, hogy elsőre nem is biztos, hogy örülünk. A Fény őrzőjében ugyanis nem a megszokott kameraállást és játékelemeket kapjuk, hanem inkább valami Diablóba oltott platformszerűt, hiszen rögzített nézőpontból irányíthatjuk majd a főhőst, és pontokat kapunk azért, ha a képernyőn megjelenő ellenfeleket és akadályokat sikerrel küzdjük le. A történet alapjainak megértéséhez majd' kétezer évvel ezelőttre kell visszamennünk, ugyanis a legendák szerint Xolotl (a rosszfiú) és Totec (a jó) akkoriban küzdött meg egymással a Füst tükre nevű ereklyéért, és bár akkor Totec nyert, Larának most össze kell csapnia a vesztes féllel, amikor hogy-hogy nem belekeveredik egy kis kalamajkába, amihez néhány bérgyilkos, a Füst tükre és a korabeli párharc két szereplője húzza a talpalávalót. De nem csak lövöldöznünk és robbantanunk kell majd, maradnak a fejtörők és Lara kampós kötele is, ráadásul az e két dolog között a múltban fennálló kapcsolat is visszatér (magyarán megint kell majd a kampó ahhoz, hogy megoldjuk a rejtvényeket). Az új TR egy kis csavarral visszahozza a Prince of Persia Elikás epizódját is, hiszen Totec, a feltámadó múltbéli alak nagyjából ugyanannyit segít majd Larának, mint a varázslólány a hercegnek – a hírek szerint nagyfokú kooperációra érdemes készülni. Abból, hogy a játék PC mellett konzolokon csak netes terjesztésben jön ki, arra tippelnék, hogy a fejlesztő és a kiadó rájött, sokkal egyszerűbb, ha relatíve kisebb befektetésből hoznak ki nagyobb hasznot, hiszen a Tomb Raider akkora márka, hogy szinte bármekkora változtatást kibír (legalábbis amíg a főszereplő ugyanaz marad).«



TRUE CRIME

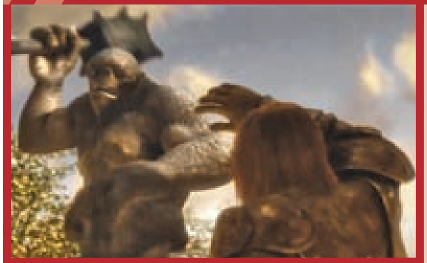
»fejlesztő: United Front Games »kiadó: Activision »megjelenés: 2010. ősz

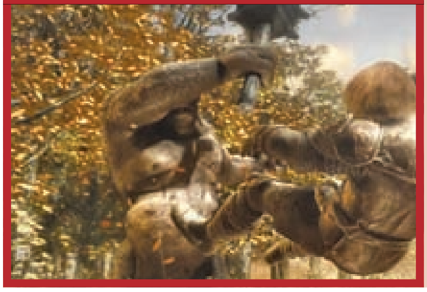


A True Crime eddig megjelent két epizódja után igencsak meglepő, hogy az Activision nem valami új találmányként akarja eladni a következő epizódot, de úgy tűnik, a nagy kiadó hisz a tiszta lap erejében. A bejelentés szerint a mostani TC egy teljesen új irányvonal, felejtsünk el mindent, mert ez más lesz. Első ránézésre igazuk lehet, mert mind a megjelenítés, mind a helyszín, mind a főszereplő új, sőt, az eddig bemutatott képek és videók alapján azt is elmondhatjuk, hogy már nem a GTA-ra szeretne hasonlítani a végeredmény – hanem a Wheelmanre, ami mondjuk kicsit fura, mert a Rockstar játéka legalább sikeres volt. Mindenesetre a TC-ben is lesz airjacking, vagyis amikor úgy vehetjük át egy autó felett az irányítást, hogy valahogy menet közben szállunk be (mondjuk egy motorról vagy másik autóról átugorva). Persze ez még nem minden, a fejlesztők igencsak komolyan veszik a puszta kezes harcot, ami a mozdulatok alapján a végső változatban leginkább Steven Seagal korai filmjeit idézi majd. A történet amúgy egy Shen nevű beépült zsaru körül tekereg majd, aki a Triádoknak próbál meg betartani kicsit – hogy mennyire sikerül, az valamikor 2010-ben derül ki.«

LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

»fejlesztő: Snowblind Studios
»kiadó: Warner Bros.
»megjelenés: 2011



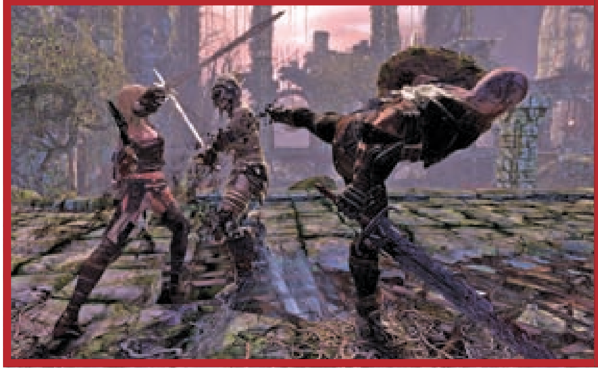
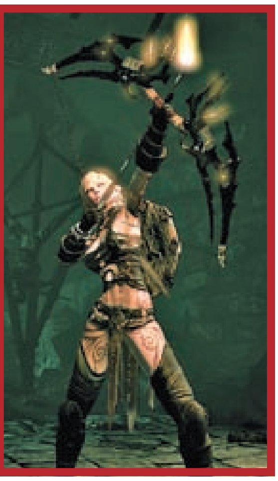


A Gyűrűk Urából sosem lenne elég, ha a fejlesztők nem mindig valami közepesen elviselhetetlen vackot erőltetnének ránk, mint például legutóbb a Conquest. A Warner most bejelentette, hogy majd ő megmutatja, és 2011-ben kiadja az Igazi Lord of the Rings játékot. Attól ne féljen senki, hogy valami olyat kapunk, amit már láttunk, a történet ugyanis a Gyűrű szövetségének idejében játszódik, azonban teljesen új szereplőkkel és helyszínen (innen ugye a cím, az Északi háborúk) kalandozunk majd. A hírek szerint a LotR: WitN fejlesztői valóban a szerepjátékos elemekre helyezik majd a hangsúlyt, és egyetlen, az RPG-ktől elvárható elem sem marad majd ki, hiszen a karakterünket széles spektrumon változtathatjuk majd (mind belső, mind külső tulajdonságait a személyes ízlésünkhöz igazíthatjuk), a kezünkbe akadó számos fegyvert pedig szintén úgy alakítjuk, ahogy csak akarjuk (nyilván ésszerű határok között). A játékmenetről sokat nem tudni egyelőre, de az már a bejelentéskor kiadott sajtóközleményből kiderült, hogy kooperatív multiban akár három barátunkkal karöltve is betarthatunk majd Mordor hordáinak, illetve Szauronnak személyesen.«

HUNTED: DEMON'S FORGE

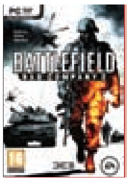
»fejlesztő: inXile
»kiadó: Bethesda
»megjelenés: 2010

Új hónap, új ígéretes Bethesda-játék – úgy tűnik, ebből lassan rovatot is csinálhatnánk. A Hunted első hangzásra nem különbözik sokban a fantasy környezetbe álmodott játékoktól, hiszen a kooperációra alapozott kétfős (ha nincs partner, akkor a gép irányítja a másik játékost, és váltogathatunk, hogy épp melyik karaktert személyesítenénk meg legszívesebben) játékmenet főszereplőit vékony elf íjászlányok és nagydarab, karddal hadonászó izomemberek adják, azonban ha ennél kicsit mélyebbre ásunk, megtudhatjuk, hogy a játék valójában a TPS-ek jelenkori generációjába illik bele elsősorban. Ha nem karddal és nyílvesszőkkel ritkítanánk a gonoszt, akár a Gears of War akciójeleneteit is az inXile játékához hasonlóként említhetnénk. A történet leginkább barlangokban és egyéb járatokban megy majd előre, azonban a zárt helyeken szorongók se féljenek: a helyszínek közt egyaránt akad majd szűk járat és hatalmas tárna is, azokról a jelenetekről nem beszélve, amikor ősi romok lábánál bukkanunk elő a föld alól. További érdekesség még, hogy a környezetet alkotó tereptárgyakat is bevonhatjuk a küzdelembe. A demóban a kötelezőnek mondható robbanó hordók mellett igazán az a jelenet kapott helyeslő pillantásokat, mikor egy csarnok oszlopainak első tagját eldöntve dominószerű hatást értünk el a maradék tartóelemek körében is. Érdekes apróság (bár pont az ilyen apróságokon múlik, hogy egy játék emlékezetes marad, vagy eltűnik a süllyesztőben), hogy a két karakter a harcok közben folyamatosan szóval tartja egymást, remélem, valami olyasmire számíthatunk, mint Gimli és Legolas fricskái – ha meg mégsem jön be, majd lehalkítjuk a hangszórókat...«

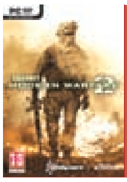



TOP 10

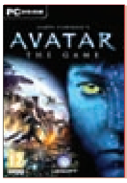
»MAGYARORSZÁG«
03.08 – 03.14



Battlefield: Bad Company 2
Itt az új király! Bár a végső összesítésben valószínűleg a Modern Warfare marad felül, mi nagyon örülünk a BF: BC2 sikerének.
PCG 10.04 »93%«

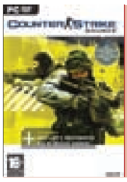


CoD: Modern Warfare 2
Kevesen gondolták volna, hogy egyszer egy FPS válthat az új Simsszé: az MW2 sosem tűnik majd el a listákról...
PCG 09.13 »95%«



Avatar
A hupikék törpikék óta nem voltak ennyire népszerűek kék élőlények Magyarországon, de a n'avik rabul ejtették a szívünket.
PCG 09.13 »79%«

Mass Effect 2
A Bioware legújabb, erotikus elemekkel bővített szerepjátéka megérdemelten kapott bérelt helyet a TOP 10-ben.
PCG 10.03 »95%«

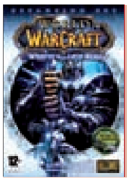


Counter-Strike: Source
Nagyon helyes, hogy a nagy öregek sem tűnnek el a süllyesztőben – lassan azért ideje lenne egy CS 2-nek...
PCG 04.12 »87%«

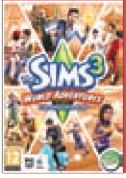
The Sims 2
A maffia nyomásának engedelmeskedve úgy csinálunk, mintha a következő két helyen a valóságban is a Sims 2-3 lenne...
PCG 04.10 »91%«

The Sims 3
...mert bizony nagyon meggyőző tud lenni egy lófej az ágyban, kibelezett és összetört PC-kkel fenyegetőző emberekről nem is beszélve.
PCG 09.07 »88%«

FIFA 10
A mostani lapszámban több focijátékról is szó esik, és ebből csak az egyik EA-termék – ez talán jó alkalom egy kis csodálkozásra.
PCG 09.12 »75%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Ha minden hónapban annyival több gyerek születne, ahányan WotLK-t vesznek a boltban, hamarosan Kínát is vernénk népességben...
PCG 09.01 »97%«



The Sims 3: World Adv.
Ez speciel a valóság, nem kellett megfélemlíteni minket ahhoz, hogy a tizedik helyre jogosult játékot kiírjuk ide.
PCG 10.01 »84%«

SAM & MAX 3. ÉVAD: THE DEVIL'S PLAYHOUSE

»fejlesztő: Telltale Games
»kiadó: Telltale Games
»megjelenés: 2010. április 15.

Örülhetnek az őrült nyúl és a nagy pisztolyos kutya rajongói, mert újabb évadnyi állatkodás jön az előbb említettek főszereplésével (vagyis azok is örülhetnek, akik szeretik Stöki cikkeit, hiszen a hagyományokhoz hűen valószínűleg az új részeket is ő teszteli majd). Az alapok maradnak, vagyis továbbra is elborult humorra kell felkészüljenek mindazok, akik elkötelezik magukat az új évad mellett, de van azért, ami változik. Még nem teljesen tiszta, de lehet, hogy kétévnyi ragaszkodás után lép egy közepeset a fejlődés rögös útján a grafikai motor, legalábbis az első képek alapján mindenképpen szebben kidolgozott szereplőkre és valószerűbb fény-árnyék hatásokra számítunk (azt már nem is említve, hogy a konzolos támogatás miatt a játék 1080p-s felbontásban is fut). A játékmenet sem marad fejlődés nélkül, ugyanis a Telltale embereinek elege lett abból, hogy gondolkozás helyett mindenki úgy oldja meg a játék fejtörőit, hogy minden nála található eszközt összekombinál, és az eredményt hozzápróbálgatja a környezethez – az ígéretek szerint ennek vége. Hogy mi lesz helyette? Nos, Max eddig alaposan eltitkolt mentális képességei kerülnek előtérbe, és mostantól nemcsak tárgyakká tud majd átváltozni, de a telepátia sem lesz ismeretlen tudományág a számára. Igen, tudjuk, Max bármi ilyesmivel megtámogatva nem megmenti, hanem többszörösen elpusztítja a galaxist – sebaj, legalább vidáman halunk meg.«

NEED FOR SPEED: WORLD

»fejlesztő: Black Box »kiadó: Electornic Arts »megjelenés: 2010. Q4

Talán nem dobálózunk túl nagy szavakkal, amikor azt mondjuk, hogy az EA valami olyasmiben töri a fejét, amire a rajongók már nagyon régóta várnak: Need for Speed mint MMO? Ráadásul ingyen? Hát ki ne tapsolna hangosabban, amikor ilyeneket hall? Mi mindenesetre óvatosan megkapargattuk a dolgot, és ami eddig kiderült, az akár jó is lehet. Egyrészt csak és kizárólag PC-s fejlesztésről beszélünk (ami mondjuk annak fényében nem meglepő, hogy a Microsoft közismerten nincs oda a keresztplatformos multiplayer ötletéért), másrészt az EA bevallottan nem szimulátort szeretne készíteni, hanem egy autós játékot, ahol a mókafaktor olyan magas, mint a Mount Everest. Az eddig látottak alapján a Black Box nagyon jó úton halad a siker felé, például sikerült nekik egy olyan, a játékost a bejelentkezést követően fogadó központi menürendszert felépíteniük, ami nem elijeszt, hanem felfedezésre csábít. A hírek szerint a játékosok versenybe szervezése már most gyorsan és akadály nélkül megy, márpedig ez egy online versenyjátéknál alapkövetelmény, hiszen ki akarja a gép előtt üldögélve bámulni a „Please wait" feliratot. A megjelenéskor a játékban a Most Wanted és a Carbon pályáit láthatjuk majd viszont, de a tervek szerint természetesen szépen sorban érkeznek majd az új csomagok. Persze a tuning sem marad ki az NfS: Worldből, sőt, a megszerzett tapasztalati pontokból újabb és újabb fejlesztéseket vásárolhatunk a 250 autó valamelyikéhez (ez utóbbi szám csak pillanatnyi terv, még változhat), amiből a megjelenéskor 50-100 lesz alapból elérhető. Az ingyenesként hirdetett játékban természetesen lehetőségünk lesz valódi pénz elköltésére is, de még nem tudni, hogy pontosan mi lesz fizetős – a Battlefield Heroes után azonban mi bízunk az EA bölcsességében.«

»Két hetet késik a Splinter Cell: Conviction PC-s változata

A BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ELSŐ HÓNAPJA SZÁMOKBAN

A hír jobbára összefoglalás lesz majd arról, hogy is nyitott a Bad Company 2, azonban mielőtt bármi egyébről beszélnénk, jegyezzük le az utókornak: a legújabb Battlefield-epizód leginkább a PC-s eladások és multis meccsek miatt népszerű, vagyis itt a csattanós válasz azon kiadóknak, akik szerint személyi számítógépre fejleszteni pénzkidobás. És most lássuk a számokat. Két hét alatt nagyjából 2,3 millió példány került az emberek kezébe, és ezzel az eredménnyel a hónap legsikeresebb játéka lett. Ez idő alatt az online játékmódban egymást zsigerelők 81 milliárd pontot szereztek, 43 millió fegyvert lockoltak ki, volt olyan 24 óra, ami alatt a résztvevők összesen majd' hárommillió órát játszottak, akadt olyan pillanat, amikor 230 ezren játszották egyszerre a Bad Company 2-t a világon, ráadásul időközben 44 000 ember kezdte követni a BFBC2-vel kapcsolatos bejelentéseket a Twitteren (így a DICE csodája lett ilyen szempontból a legsikeresebb EA-játék). Március 30-án ráadásul új térképcsomag érkezik, a programot eredetiben megvásárlóknak a kapott VIP-kód fejében ingyenesen (míg az ugyanaznap napvilágot látott Modern Warfare 2-pályacsomag bizony nem olcsó mulatság).«

A UBISOFT MEGTALÁLTA AZ UTAT?

A DRM-ek, vagyis másolásvédelmi eljárások tekintetében általában csak csúnyán kudarcba fulladt kísérletekről adunk hírt, azonban most jöjjön valami olyan, amire ritkán van példa: a lapzárta pillanatában úgy tűnik, hogy a Ubisoft egy kisebb gyalogáldozat árán ugyan, de talált valamit, amin a crackerek nem lelnek fogást. Arról van szó, hogy a cég játékainak futtatásához folyamatos internetkapcsolat kell (legalábbis PC-n), és ha a program nem lát rá a Ubisoft szervereire, abban a pillanatban megáll, kilép a menübe, és kéri a játékost, hogy ellenőrizze a szükséges beállításokat, mert valami gond van. A rendszer indulásakor persze megtörtént, amire mindenki számított, és a központi gépek a nagy megterhelés miatt kidőltek a sorból, így egy darabig azok sem játszhattak, akik eredeti, legálisan vásárolt szoftverrel próbálkoztak (és ez, valljuk be, elég nagy presztízsveszteség volt a kalózkodás visszaszorításáért folyó harcban), de mára nagyjából helyreállt a rend, és minden megy úgy, ahogy az eredetileg a tervekben szerepelt (kivéve mikor mégis leállnak kicsit a Ubis szerverek). Azt egy pillanatig sem állítjuk, hogy jó megoldásnak tartjuk az internettel nem rendelkezők kizárását a lehetséges vásárlók közül (főleg azért nem, mert akiknek nincs netjük, azok jobbára nem is töltenek le játékokat illegálisan, ugye), de nagyon úgy tűnik, hogy a jövő működőképes lenyomatát láthatjuk kialakulni, ha a napokban Ubisoft-játékot vásárolunk.«

AZT BESZÉLI MÁR...

A South Park készítőinek sosem kellett messze menniük egy kis szemétkedésért, azonban a Tiger Woods szexbotrányait pellengérre állító rész miatt az EA beperelheti a sorozat gyártóját. Nem is konkrétan azzal van bajuk, hogy a golfozó megkapta, amit érdemelt, hanem hogy az adott epizódban egy, a kiadó golfjátékához hasonló játék is negatív színben tűnt fel.«

»50%«

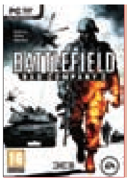
Az a szép, amikor egy hivatalosan nem is létező játékról jön olyan pletyka, hogy beszüntették a fejlesztést, márpedig most ez történt: az Activision háza táján az a hír járja, hogy hivatalosan is bedöntötték a nem hivatalosan 10 éve készülő King's Quest IX-projektet. Aztán lehet találgatni, hogy ennek az egésznek hány százaléka igaz...«

»80%«

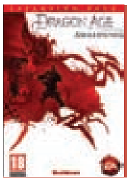
Egyre biztosabb, hogy a korábban megszellőztetett Hasfelmetsző Jack-játékot a Dead Space készítői kapják meg házi feladatnak – hacsak el nem viszi az egészet az EA idénre tervezett 100 millió dolláros költségcsökkentése. Hivatalosan csak annyit tudni, hogy nincs semmi ilyesmi, amit elvinne bármilyen megszorítás, de mi azért tudjuk, amit tudunk.«

»70%«

TOP10 »STEAM« 03.15 – 03.21



Battlefield: Bad Company 2
A Battlefield: Bad Company második része nemcsak itthon, de a világon mindenhol máshol is sikeres – a steames adatok is ezt bizonyítják.
PCG 10.04 »93%«



Dragon Age: Awakening
Nem volt rossz döntés az EA részéről, hogy nemcsak a saját webshopján, de a Steamen keresztül is letölthetővé tette a játékait.
PCG XX.XX »XX%«

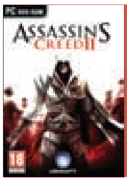
Dawn of War 2: Chaos Rising
A nagy fegyverekkel kaszaboló egységeket szerepeltető játékok valahogy mindig sikeresek lesznek – éljen az emberek brutalitása?
PCG 10.05 »89%«

Command & Conquer 4
Ez az adat egyben azt is jelenti, hogy rengeteg ideges ember van most a világon, aki nagyon megbánta ezt a letöltést...
PCG 10.05 »66%«

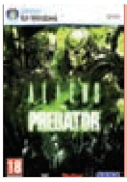
Metro 2033
Chris éppen ezzel játszik, és olyanokat mond, hogy „ahhoz képest, hogy orosz, nem is rossz". Vajon hallott már a S.T.A.L.K.E.R.-ről...
PCG 10.05 »88%«

Dragon Age: Origins Deluxe
Bizony, a messzi, gazdag külföldön az emberek nemcsak eredetiben vesznek játékot, de ráadásul a különleges kiadásokat is szeretik.
PCG 09.12 »89%«

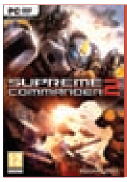
WoW: Wrath of the Lich K.
Bizony, sokan kezdenek bele ebbe a kalandba... Lehet, hogy nem tudják, nem is olyan sokára jön a világvége? A kataklizma?
PCG 09.13 »95%«



Assassin's Creed 2
Bár a Ubisoft mindent megtett a siker ellen az új DRM-mel, a Steam rendszerén nagyon jól fogyott a PC-s Assassin's Creed 2.
PCG 10.05 »92%«



Aliens vs Predator
Antal Nimród filmjében is hasonló sors vár a tengerészgyalogosokra, mint a játékban: hősies helytállás, majd csúnya bukás.
PCG 10.04 »80%«



Supreme Commander 2
A két korszakkal ezelőtti grafika sem akadályozta meg a vásárlókat abban, hogy egész a tizedik helyig repítsék a Supreme Commander 2-t.
PCG 10.05 »71%«

PLAIN SIGHT

»fejlesztő: Beatnik Games »kiadó: Beatnik Games »megjelenés: Megjelent

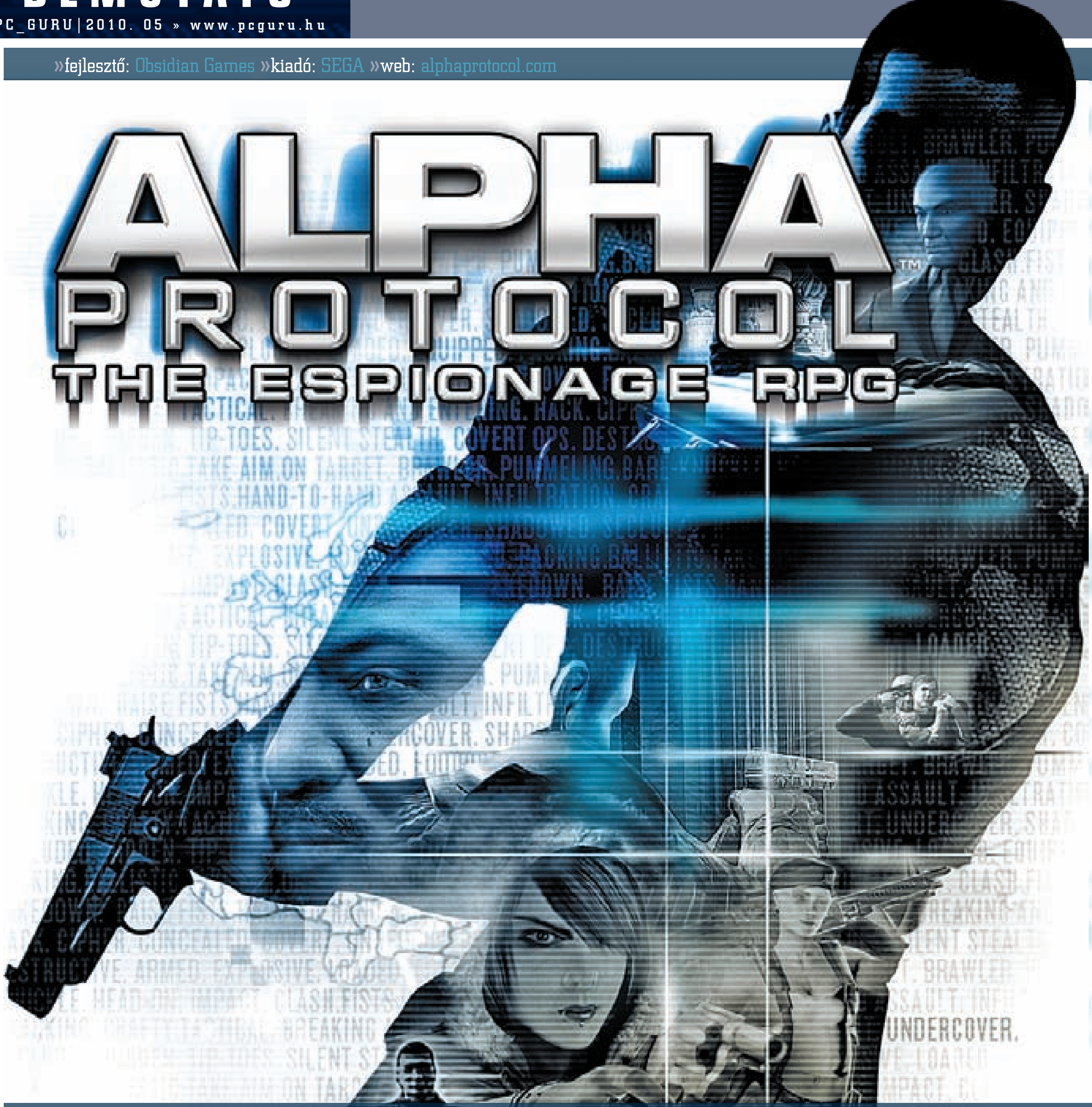
Elég ritka az olyan játék, amiben ne lenne elrejtve valami háttérsztori, márpedig a Plain Sight pontosan ilyen – se keretörténet, se magyarázat, egyszerűen nincs más dolgunk, mint belevágni az őrület közepébe. Az előbbi megfogalmazás nem véletlen, ugyanis a Beatnik netes játékában egy nindzsarobotot alakítunk, aki a többi nindzsarobottal küzd egy sci-fi arénában. Ennyit, és nem többet kapunk az alaphelyzetről, ugyanis a fejlesztők azt akarják, hogy ne a körítéssel meg a szócsépléssel menjen az idő, hanem a színtiszta akcióval. Természetesen ezen a fronton is van meglepetés: a játék ugyanis arra épül, hogy a többiektől elszipkázott pontokat csak akkor kapjuk meg, ha némi tervezés után felrobbantjuk magunkat. Minél több vetélytársunk áll ilyenkor a közelünkben, annál nagyobb az öröm. Természetesen ügyesen kell taktikázni, ugyanis egyrészt minden játékos különböző színű csíkot húz maga után, így nem nagyon tudunk elrejtőzni, másrészt minél több energiát tárolunk el, annál nagyobbak vagyunk, vagyis egy idő után nem játékosként szereplünk, hanem a nyakunkba akasztjuk a „jó zsíros célpont" feliratú táblát. A Super Mario Galaxyban látott pályákra és fizikai törvényszerűségekre kell majd számítanunk, vagyis nemcsak nagyobbat ugrunk, de ráadásul gond nélkül irányíthatjuk is a fix pontok nélküli mozgást. Két csata között a megszerzett pontokat fejlesztésekre válthatjuk, így később egyebek mellett nagyobbat ugorhatunk, esetleg gyorsabban száguldhatunk. A játékot egyértelműen úgy tervezték, hogy egy vak birka is egy perc alatt tanulja meg profin kezelni a WASD-alapokon nyugvó irányítást, így az is adhat neki egy esélyt, aki amúgy nem jeleskedik az ilyen netes mókákban. A Plain Sight a lap megjelenésekor már kapható a Steamen, elméletileg 10 euró körüli áron.«

SNIPER: GHOST WARRIOR

»fejlesztő: City Interactive »kiadó: City Interactive »megjelenés: 2010. Q2

Se a játék címe, se a fejlesztő ne vegye el a kedvünket ettől az FPS-től, ugyanis mindkettő alaposan félrevezetheti a felületes érdeklődőt. Kezdjük az utóbbival: annak ellenére, hogy a program neve ezt sugallja, korántsem csak mesterlövészként játszhatunk majd, az egyjátékos kampányban ugyanis a távcsöves kollégák mellett igazi harctéri tapasztalatokat is szerezhetünk egy másik szereplő bőrébe bújva. Kicsit talán furcsa, hogy a készítők emellett az extra történetszál mellett döntöttek, de a lényeg, hogy nem kapunk kevesebbet, mint egy átlagos FPS-ben, ráadásul a City játékai árfekvésben is emberközelibbek, mint a mostanában elénk tárt alkotások. Maradjunk azért inkább a mesterlövészeknél (már csak azért is, mert átlagos katonaként minimum négyszer végigharcoltuk az elmúlt kétszáz év valamennyi fegyveres konfliktusát, míg mesterlövészként még csak kétszer): a realizmus lesz előtérben, kivéve persze azoknak, akik a legkönnyebb fokozaton játszanak majd. Ha egy kicsit belegondolunk abba, miről is szól egy távcsöves puskával közlekedő katona élete, kitalálhatjuk, mi mindenre kell majd odafigyelni, de azért címszavakban foglaljuk össze: ha nagyon rohanunk, lihegni fogunk, és a pajta szélesebbik oldalát sem találjuk el; bokortól bokorig sunnyogunk majd, és közben nagyon vigyázunk, hogy menynyire ütünk el a környezettől; amint belenézünk a távcsőbe, adatok garmadájával kell megküzdenünk, hiszen nem mindegy, honnan és milyen erővel fúj a szél, és hogy menynyire van távol a vágásra kijelölt illető. Megjelenés hamarosan, hazai forgalmazóról még nem sokat tudunk, de valószínűleg mindenki megszerzi majd, aki elég elszánt.«

»fejlesztő: Obsidian Games »kiadó: SEGA »web: alphaprotocol.com



A nevem Thorton...

Az Obsidian eddigi munkái egytől egyig zseniálisak voltak. Nemrégiben jelentették be, hogy ők ügyködnek az új Fallouton is, ám előtte még tető alá hozzák az évek óta készülő kémkedős szerepjátékukat.

irta» CHOCHO

Márpedig ha van olyan játék, amire sokan várnak, akkor az Alpha Protocol az. Az Obsidian géniuszai 2006-ban jelentették be, hogy a SEGA-val karöltve nemcsak egy Alien RPG-n, hanem egy saját produkción is ügyködnek, magára az Alpha Protocolra pedig 2008-ban kezdtünk igazán ráizgulni. A játék nem kevesebbet ígért, mint zseniális, szerepjátékelemekkel dúsított kémtörténetet a való világba ültetve, vagyis egy olyan mixet, amire eddig nem volt példa, s melyről pont emiatt nem is tudtuk, hogy mennyire hiányzik. Aztán jöttek a késések, tologatások, először 2009 nyarára, majd őszére, hogy aztán 2010 kora tavasza, és végül májusa legyen a kitűzött dátum. Most úgy néz ki, hogy a május 28-i megjelenés végre tényleg végleges lesz, ám a lepergett esztendők alatt sok dolog változott, és ezért úgy éreztük, hogy eljött az ideje egy minden eddiginél teljesebb összefoglalásnak arról, hogy mit is várhatunk az Obsidian RPG-eposzától.

A KÉM, AKI NEM SZERETETT ENGEM

Mint minden kémtörténetben, az Alpha Protocolban is fontos szerepet játszik az adott korszak legismertebb kliséinek megfelelő feldolgozása. Ahogy egy 70-es években készült James Bond filmnek a szovjetek kell legyenek az első számú gonosztevői, addig a jelenben a terrorizmussal érdemes foglalkozni, valamint az olyan összeesküvés-elméletekkel, melyek alapja, hogy a világ látszólag összefüggéstelen eseményei mögött egy minden korábbinál megátalkodottabb szervezet áll. Korrupt politikusok, vallási vezetők, iparmágnások... mindenki, aki csak a húsos fazék közelébe jutott, sáros valamiben. Mivel az Alpha Protocol megtervezésekor a cél a jelen, illetve a közeljövő hihető ábrázolása volt, érthető, hogy az utóbbi irányvonalat vették célba a fejlesztők. Aaron Meyers vezető designer szerint a hangsúlyt a valóság ihlette, teljességgel elképzelhető történésekre kívánták azt helyezni, hogy a játékot játszva úgy érezzük magunkat, mint egy korábban írt Tom Clancy-regény főszereplői. Tényleg ennyi minden van a szemünk előtt, amit képtelenek vagyunk észrevenni? Talán ez a kérdés lesz az első, ami átsuhan az Alpha Protocol főszereplője, Michael Thorton agyán, amikor rájön, hogy az ügynökség, melynek életét és fiatalságát áldozta, komplett idiótát csinált belőle. Michael olyan zöld-

»Az Erő az Alpha Protocolban is a mi oldalunkon áll...

»KÉM-TELENSÉG«

Amilyen népszerűek a kémek a filmiparban, olyan mellőzöttek a videojátékok között. Kevés ilyen program sikerült jól, viszont ami igen, az örök klasszikussá avanzsált. Az első a sorban a Spy Hunter című arcade klasszikus 1983-ból, melynek lényege egy szuperautó irányítása volt. Sok folytatást ért meg, filmet is terveztek róla, ám semelyik új felvonás nem lett sikeres. Az 1984-es, Commodore 64-en igen népszerűvé vált Spy vs. Spy is hasonló sorsra jutott. Az azonos című MAD képregényen alapuló progi két játékost igényelt, akik egymást próbálták megszívatni. A modern kémjátékok közül a legemlékezetesebb kétségkívül a Nintendo 64-es GoldenEye, ami új szintre emelte a konzolos FPS-eket, és elhozta a tévékre a deathmatch-eket.

fölű ügynök a CIA-nál, aki kivételesen sokoldalú kiképzésen esett át. Az iskola megpróbáltatásai után főnökei első küldetése relatíve egyszerűnek tűnik. Michaelnek Szaúd-Arábiába kell utaznia, hogy végezzen egy terroristavezérrel, aki amerikai fegyverekkel lövet le nyugati utasszállító repülőgépeket. Thorton jó katonához méltón kérdések nélkül utazik a helyszínre, abban a hitben, hogy az ügynökség tartja érte a hátát. Van B-terve, menekülési útvonala, minden, ami csak kell. Mikor azonban a cél már csak egy karnyújtásnyira van, a dolgok nem várt fordulatot vesznek, Michael pedig ott marad az ellenséges területen mindenféle támogatás és konkrét küldetés nélkül. Mi több, a kormány holtan akarja, mert túl sokat tud olyasmikről, amikről senkinek sem lenne szabad, így egykori kollégái, barátai most az ellenségei, és vadásznak rá. Egyetlen esélye a túlélésre a tréning alatt elsajátított módszer, az Alfa protokoll (innen a cím), azaz a radar alatt kell maradnia, és módszeresen nyomoznia, hogy kiderítse, ki vagy mi áll a háttérben. A játék innentől erősen történetorientálttá válik, és a hatalmas bejárható területek helyett a választásaink jelképezik a szerepjátékos szabadságot. A szó szoros értelmében minden karakterrel interakcióba léphetünk, és bármilyen stílusban is szóljunk hozzájuk, másképp viszonyulnak majd hozzánk, kihatva ezzel a sztori későbbi fejezeteire.

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL

Az Alpha Protocol tehát ahelyett, hogy a „menj bárhová és csinálj bármit" recepthez nyúlna, inkább egy részletesen felépített, pályáról pályára vezető mechanikát alkalmaz, amin belül a játékos döntései határozzák meg az eseményeket és a helyszínek sorrendjét. Michael az egész világot bejárja az igazság után, ám hogy hol mikor tesz látogatást, az a játékostól függ. Szaúd-Arábiából például tovább utazhatunk Moszkvába, Rómába vagy akár Tajpejbe, ezáltal mindig más és más utat járva, garantálva így az újrajátszhatóságot. A legtöbb RPG-től eltérően Michael külalakja változtatható, de jelleme és neme kötött. Azt tehát, hogy milyennek akarjuk látni a játék végére, kizárólag a cselekedeteinkkel befolyásolhatjuk. Ez kell is majd, főleg hogy önmagában Thorton nem túl szimpatikus alak. Inkább egy gyorsan alkalmazkodó figura, aki kényesen egyensúlyozik Jack Bauer (a 24 című tévésorozat legendás főszereplője) keménysége, James Bond gálánssága és Jason Bourne jófiúi magatartása között, attól függően, hogy épp mire van szüksége. Nincs tehát olyan lelki tartása, mint a legtöbb, fix játékhősnek, így magunkkal leszünk kénytelenek helyettesíteni a karakter mögötti szellemet. Ez legfőképp akkor válik érezhetővé, amikor beszélgetni akarunk valakivel. Mivel az Alpha Protocolban a lényeg a szabad választás, érthető, hogy a párbeszédek minden eddigi szerepjátéknál fontosabbak lettek. Ahhoz, hogy beszélgessünk valakivel, immár nem elég a mondandónkat kiválasztani, de arra is figyelnünk kell, hogy mindezt milyen stílusban, hangsúllyal találjuk. A dolog kicsit olyan, mint a Mass Effectben volt. A képernyő alján megjelenik egy karika, amin három különböző stílus foglal helyet. A barátságos megközelítés hatásos lehet a hölgyek esetében, és egyes, nem kémnek született férfiak is jobban megnyílnak előttünk. A professzionális viselkedési forma a politikusokat nyűgözi le, mert úgy érzik, találtak valakit becses személyünkben, aki érti, mi a csízió. Ha pedig a szép szó már nem elég, ott az agresszív magatartás, aminek nyomatékot is adhatunk egy-egy fejen széttört sörösüveggel vagy bátrabb pofonnal. Amikor végigvittük a játékot, látjuk majd a különböző befejezésekben, hogy általános hozzáállásunk milyen emberré is tette Michaelt. Éppen ezért az Obsidian nagyszerű azonosulást ér el a kötött személyiséggel is, valahogy úgy, ahogy a korábban már említett Mass Effect esetében sikerült ez a BioWarenek. Egyébként már itt szólok, hogy a következő bekezdésben is előkerül a Mass Effect, szóval jobb, ha szegény Shepard parancsnok bekészít egy pohár vizet csuklás ellen.

A FEGYVEREK SZAVA

S hogy miért mondtam ezt? Nos azért, mert a harcrendszerről lesz szó, az pedig szintén emlékeztet a BioWare űroperájára. Michael annyiban tér el Shepard parancsnoktól, hogy nincsenek csapattársai, hisz fogalma sincs, kiben bízhatna meg. Egyedül dolgozik, ám az, ahogy ezt teszi, már nem sok különbséget mutat. Az Alpha Protocol külsőre úgy néz ki, mint egy TPS akciójáték. Sőt, ha az ember leül elé, akkor is úgy érzi, hogy a Splinter Cell egyik részével játszik. A tény, hogy ez egy RPG, csupán az első lövésekkor válik nyilvánvalóvá, mert garantáltan vakarja a fejét a drága játékos, ha azt látja, hogy Michael közvetlen közelről durrant el egy dupla csövű shotgunt ellenségére, aki erre még csak viszketést sem érez. Ez azért van így, mert az Alpha Protocolban minden harcmodorhoz szükség van az RPG-k megszokott fejlődésére. Azok, akik eltölthettek egy kevés időt a programmal, állítják, hogy eleinte nagyon furcsa a do-

Folyt. 20 old.

»A GÉPIGÉNYRŐL

AVAGY NEM MINDEN KÉMNEK KELL SOK SPENÓT

Az Alpha Protocol futtatásához előreláthatólag nem lesz szükség túl erős vasra. A minimális konfiguráció 2 GHz körüli processzort (itt még az egymagos is elég), 1 GB memóriát és GeForce 6600, illetve ATI X1300XT kártyákat jelöl, ami valljuk be, ma már szinte semmi. Az ajánlott sem sokkal durvább, bár itt már egy 2,6 GHz-ces CPU, egy 256 MB-os VGA (vagy GeForce 7900GT, vagy ATI X1800), 2 giga RAM és 12 GB merevlemez-kapacitás a befutó. Persze a maximum grafikához ajánlott a dupla processzormag.«

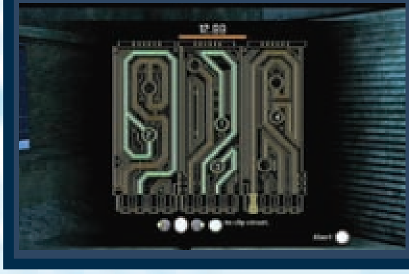
RPG-ELEMEK

A LÁTSZAT ELLENÉRE EZ EGY RPG

Bár azt gondolnánk, hogy egy kém életében a tűzpárbajok jelentik a napi rutint, az Alpha Protocol inkább szerepjáték, semmint külső nézetes lövölde. A megszerzett tapasztalati pontok segítségével szerezhetünk extra képességeket, vagy képezhetjük magunkat tovább a már megszerzett jártasságokban.

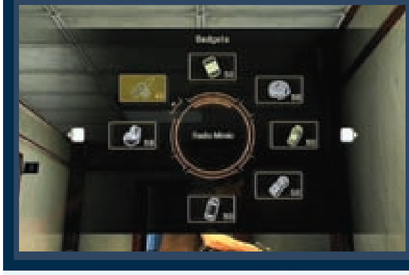
»EGY KIS HACKELÉS«

A fejlesztők mostanában egyszerűen nem tudják kihagyni, hogy valamiféle hackeléssel kapcsolatos minijátékot programozzanak nekünk – az Obsidian szintén igyekszik valahogy érdekesebbé tenni az ajtók kinyitását és a rendszerek feltörését. Ezúttal talán még egy csipesz is előkerül, így nem ússzuk meg, hogy eldöntsük, vajon a kék vagy a piros vezeték a jó.«



»RADIO MIMIC«

Az akciófilmek fontos eleme az a pillanat, amikor a főhős a rá vadászó csapat egy különösen szerencsétlen tagjától szerez egy olyan adóvevőt, amin az összes beszélgetést kihallgathatja. Az Alpha Protocolban is lesz ilyen lehetőség, és ha elég hihetően kérjük, „társaink” akár még a bázis folyosóit pásztázó videokamerákat is kikapcsolják. Persze azért lehet, hogy nem mindig dőlnek be a trükknek...«

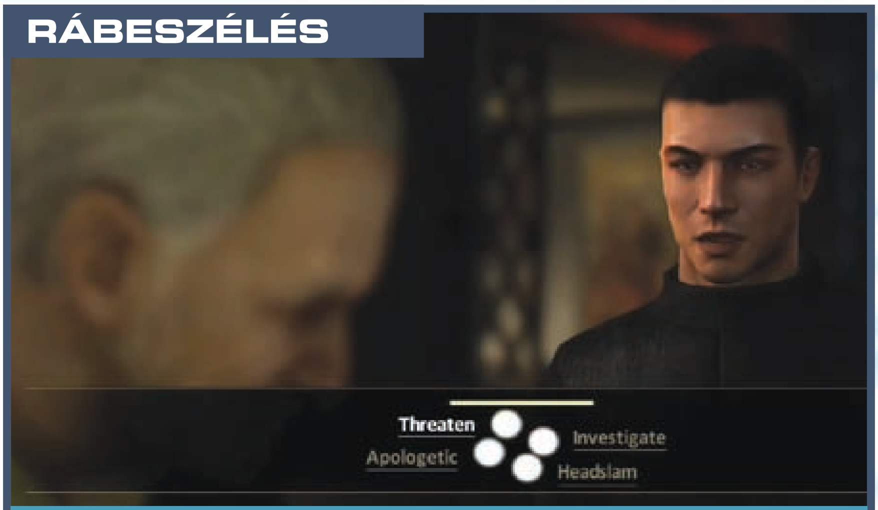


CSAJOK

MERT MINDEN HŐSNEK KELL EGY HŐSNŐ

Ahogy azt a cikkben is említjük, az Alpha Protocolban sem ússzuk meg nők nélkül – na nem mintha ez akkora baj lenne. A végső cél persze itt is az, hogy legalább az egyik hölggyel beható ismeretséget kössünk, aztán hogy közben mi mindent üzletelünk velük, az már a mi dolgunk.

RÁBESZÉLÉS

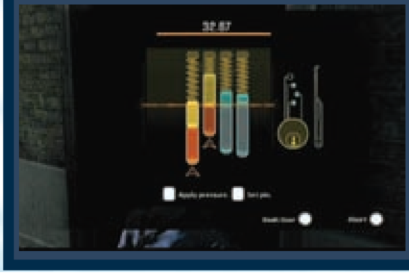


HA NEM MEGY SZÉP SZÓVAL...

Azt, hogy mennyire lesz könnyű dolgunk, elsősorban az utunkba kerülő emberekkel kialakított viszonyon múlik majd. Beszélgetés közben választhatunk, hogy mennyire leszünk barátságosak, behízelgők vagy éppen durvák – ha úgy látjuk jónak, nyugodtan csapjuk a fickó fejét az asztalhoz.

»SZEZÁM, TÁRULJ«

Bár szintén nem újdonság, ha egy játékban életszerű zárfeltörő minijátékot kapunk, azért mindig örömteli, ha mindezt normálisan kivitelezik a fejlesztők. Az Alpha Protocolban a szokásos rugós-peckes megoldást részesítik előnyben a készítők, és valószínű, hogy nem békés nyugalomban kell majd szórakoznunk mindezzel, hanem úgy, hogy vagy ezren jönnek utánunk.«



»FEGYVERT A PIACRÓL«

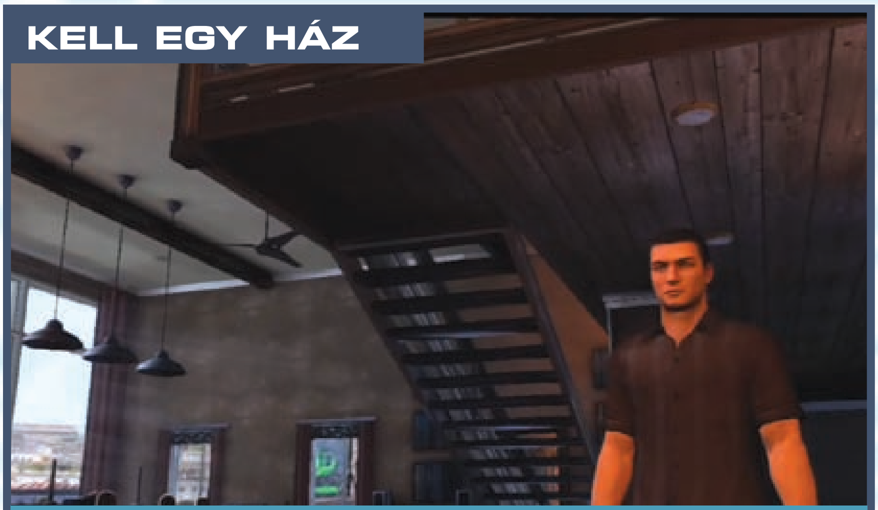
Furcsa lenne, ha olyan kémek lennénk, akiknek egy szál fegyvere sincsen, így az Obsidian inkább túlbiztosította a dolgot, és egy halom fegyvert tett a játékba: az egészen egyszerű pisztolytól kezdve a durva gránátvetőkig mindent megtalálhatunk majd abban a netes boltban, amit a rejtekhelyünkön lévő számítógépen keresztül érhetünk el.«

GYORSTÜZELŐ

HÁRMAT EGY CSAPÁSRA

Michael gyakran kerül majd olyan helyzetbe, amikor egyszerre többen is állnak majd vele szemben, vérszomjas tekintettel. Ilyenkor jön jól, ha előrelátó módon kifejlesztjük azt a képességet, amivel akár három, cselesen megjelölt ellenséget is parkolópályára tehetünk. Paff-paff-paff, és már mehetünk is.

KELL EGY HÁZ



...HA NEM IS AZ ÓCEÁN PARTJÁN

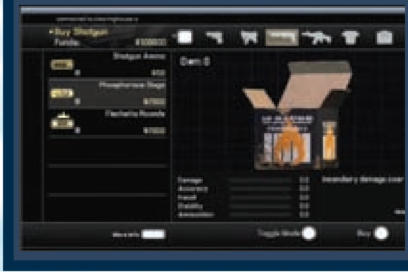
Mindenki szereti azt az élethelyzetet, amikor egy-egy durvább nap után hazamehet, hogy ott rendezze a gondolatait, és alaposan kipihenje magát. Michael is ilyen srác, így mind a négy helyszínen szereznünk kell egy olyan lakást, ahol mindezt (és még mennyi minden mást) megteheti.

»SHOCKTRAP«

Egy halom halálos szerkentyű áll majd rendelkezésünkre, azonban a szerkesztőség kedvence így előzetesen mindenképp a shocktrap elnevezésű eszköz, ami a barátságtalan figurák lába alá hajítva hagy maga után megrázó emlékeket. A videók alapján úgy tűnik, hogy akár más, elektromos eszközök is múlt időbe helyezhetők vele, de mi azért igyekszünk majd kizárólag emberek ellen használni, hadd menjen a breaktánc!«

»LŐSZERSZÁM«

Önmagában az, hogy ezernyi különböző tűzokádó eszköz lehet a birtokunkban, semmit nem jelent, a hatásfokot a jól megválasztott lőszer biztosítja. Az Alpha Protocolban Michael szinte minden alkalomra megtalálhatja a legjobb párosítást, sőt: ha extraszemét akar lenni, foszfortöltetes patronokkal osztja az ellenséget, így az is inkább a lángoló ruházatát próbálja majd eloltani, aki nem hal meg egy lövéstől.«



MÓDOSÍTOK, TEHÁT VAGYOK

VÁLTOZÉKONY FEGYVERGYÁRTÁS

Az egy dolog, hogy minden modern és híres fegyver és robbanóanyag bekerül a játékba, de hogy aztán ezeket még kedvünkre modosítgathatjuk is, na az már mindennek a teteje. Hosszabb cső, jobb távcső, nagyobb tárak, biztosabb fogást adó kiegészítő, golyóállóbb mellény...

»Bizakodva kémleli a jövőt a modern ifjúság képviselője

»Lesz egy küldetésünk a stíluskommandó jegyében is – vesszenek a szakállasok

log, de pár óra elteltével érezhetővé, mi több, érthetővé válik. Michael eleinte szinte semmire nem megy a gyorsan felé rohanó ellenfelekkel szemben, ahhoz, hogy védekezni tudjon, még fejlődnie kell. Az ötlet jó, és minden egyes kémtevékenységre érvényes, de azért az meglehetősen idegennek hat, hogy fedezékéből kimászva vagy öt percig állunk egy helyben, mert időre van szükség ahhoz, hogy eleinte gyenge képességeinkkel bemérjük a célpontot a kritikus sebzés szükségessége miatt. Ahogy gyűjtjük a tapasztalati pontokat (innentől: XP-t), úgy lépünk szintet, és minden szinten fejleszthetünk egy kicsit kémünk képességein. Ezekből kilenc darab lesz, úgy mint lopakodás, pisztoly, géppisztoly, puska, rohampuska, szabotázs, technikai szakértelem, fizikai erőnlét és harcművészetek. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy dönthetjük el, hogy melyiket milyen szintre szeretnénk felhúzni. Amennyiben a fizikumunkat, a rohampuskák használatát és a harcművészeti tudásunkat tornásszuk fel, Michael valódi Rambónak érezheti magát. Ha viszont inkább a háttérbe húzódnánk, és csendben iktatnánk ki ellenségeinket, jobb, ha a lopakodást, a technikai szakértelmet és a pisztolyhasználatot részesítjük előnyben. Így gyakorlatilag kasztosodás nélkül is válhatunk szerepjátékos nyelvben beszélve tankokká, tolvajokká vagy távolsági harcosokká. A skillek között lesznek aktívak és passzívak is, előbbieket pedig több lépcsőben tornászhatjuk fel, egyből gyilkos mozdulatokra vagy zseniális komputertrükkökre téve szert. Sajnos azonban a dolgok visszafordíthatatlanok, vagyis ha később mégis úgy gondolnánk, hogy mészárszéket rendezünk, sajnos nem lesz módunk változtatni beállítódásunkon. Mivel pedig a lopakodás egyelőre ezerszer nehezebbnek tűnik a nyílt küzdelemnél, valószínű, hogy nem sok csendes kémmel fogunk összefutni. A fejlesztéseket egyébként a küldetések között ejthetjük meg, és ekkor vásárolhatunk felszereléseket is. Az, hogy melyik ruha vagy fegyver lesz elérhető, szintén attól függ, hogy milyen döntéseket hoztunk a játékban. Egyértelmű, hogy ha az extravagáns, a 80-as évekbeli Amerikát imádó orosz fegyverkereskedővel kötünk üzletet, méretes kalasnyikovokat és usánkát vásárolhatunk, míg a német kémhölgy valamivel kifinomultabb eszközökkel ajándékoz meg.

»A három legismertebb kém tulajdonságaival csak nyerhetünk«

NINCS NŐ, NINCS SÍRÁS?

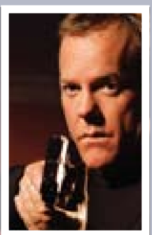
Ha már a nőknél tartunk, idézzünk csak fel egy klasszikus James Bond-jelenetet! A derék 007-es kiiktatja az épp aktuális gonosztevőt, majd a következő részig lazán elszórakozik a kaland alatt megismert csajával. Úgy tűnik, a kémeknél a nőzés alapfeladat, és bizony Michael sem ússza meg a dolgot. A sztoriban több hölggyel ismerkedhetünk majd meg, és attól függően, hogy kikkel milyen viszonyba bonyolódunk, más és más végkifejlete lesz a románcnak. Sőt, akár szerelmi háromszögekbe is belekeverhetjük csóró Michaelt, aki ezután igyekezhet megóvni egymástól a két dühös vadmacskát – saját férfiasságáról már nem is beszélve. Mindez azon felül, hogy jó muri és divatos lépés a játékvilágban, az Alpha Protocolban már-már elkerülhetetlen. A történet alatt sosem lesz biztos, hogy kiben bízhatunk, tehát ebből adódóan sokat gondolkodhatunk majd, hogy a két egymás ellen szóló küldetés közül melyiket is teljesítsük. A nők e nehéz választásokban lehetnek segítségünkre, mert a gyengébb nem szava még virtuálisan is engedékenyebbé teszi a férfiszíveket. Persze látom én, hogy mi jár a fejetekben. Nem érdekel benneteket a sok romantikus maszlag, meg az

EGY KÉM GYÖKEREI

A játékvilágban sajnos csak ritkán keletkezik olyasmi, aminek semmiféle előzménye, gyökere nincs, így csak abban bízhatunk, hogy a nem eredeti ötletből táplálkozó játékok legalább jó helyről lopnak. Az Alpha Protocolnál nincs ilyen gond.

»JACK BAUER

Ha valaki kemény kémet akar faragni mostanában, akkor az a legbiztosabb, ha megnéz pár epizódot valamely 24-évadból, és összegzi az ott látottakat. Jack Bauer az, aki nem ismer vesztett helyzetet vagy lehetetlent, és egymaga elbánik az egész világgal. Fél kézzel méghozzá.

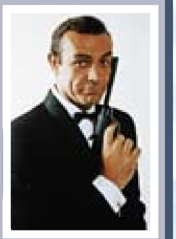


»JASON BOURNE

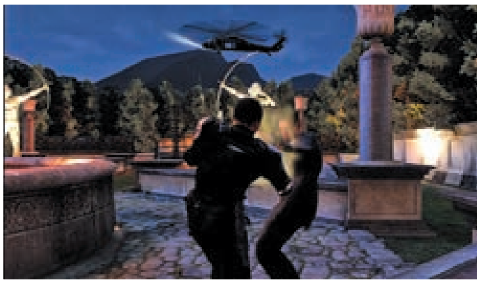
A srác, aki elfelejtette, hogy pontosan ki ő, csak annyit tud, ami a túléléshez kell: ösztönből verekszik, mindig tudja, hol találhat fegyvert, hat nyelven beszél, és ezen a tengerszint feletti magasságon 800 métert tud futni, mielőtt a megemelkedett pulzus igazán zavarni kezdené őt célzás közben. Ja, és nagyon nem szereti, ha átverik. Olyankor begurul. És ha ő begurul...

»JAMES BOND

A mai filmek főhősei mellett már inkább tűnik veszélyt kedvelő playboy-nak, mint igazán veszélyes játékosnak, de tény, hogy van pár olyan tulajdonsága, ami jól jön egy kémnek: imádják a nők, tökéletes a stílusa, a legjobb haverja az angol titkosszolgálat mérnöke... No meg az engedély arra, hogy öljön. Az sem hátrány.



»Kirobbanó sikerrel operálhatunk majd robbanóeszközökkel is



»Lehet, hogy csak egy fegyverrel kellene lőni, és el is találnád...

összetett beszélgetési metódus, ugye? Na jó... válaszolok a fel nem tett kérdésre. Igen, lesz szex is. Hogy miképp, az egyelőre rejtély, de mivel az Alpha Protocol egy intelligens játéknak tűnik, a Mass Effecthez (már megint a csuklás...) hasonló, finom videóbetétekre tessék számítani.

A JÓKÉPŰ ÜGYNÖK

Noha az Alpha Protocol egy kivételes játéknak tűnik, technikai téren azért meglátszik rajta a kétéves csúszás. Az Obsidian az Unreal Engine 3.0-t vette meg a programhoz, és 2008-ban még jól is teljesített a motor alatt, de ma már valahogy kopottasnak tűnik a játék látványvilága. A textúrák az előzetes képeken, videókon igen alacsony felbontásúak, a karaktereket pedig igyekeztek „agyonshaderezni", ami jót tett nekik, de valamivel pontosabb mimika és szájszinkronizálás azért nem ártott volna az Alpha Protocolnak. Kárpótolhatnak viszont a csodálatos animációk. Michael tud verekedni is, a közelharc pedig néha elengedhetetlen lesz a játékban, és ennek kivitelezése előzetesen csillagos ötöst érdemel. Minden ütés és rúgás a helyén van, embereink pedig repkednek minden irányba, elvégre a fizikai motor sem véletlenül van ott. Thorton interakcióba léphet a környezet tárgyaival, így például a játékban időlegesen előkerülő vallatások alkalmával is sok lehetőség nyílik meg előtte. Ezeket pedig igyekeztek a lehető legrealisztikusabban tálalni, így ha a pályák grafikája nem is olyan lélegzetelállító, a valóság ihlette játékmenet kivitelezési fronton megérhet egy misét. Ráadásul a játék jön Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is, azaz a gépigény a teljesíthető szinten belül marad, sőt, még alacsony is (lásd a boxot). A zene és a hangok az eddigi videókban nagyon jónak tűntek, főleg a sok különböző akcentussal beszélő szereplő miatt.

HALJUNK MEG MÁSKOR, MERT EZT LÁTNI KELL!

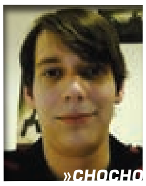
Adva van tehát egy minden tekintetben ígéretes szerepjáték, ami éppen azzal próbálja meg elhódítani a koronát, amivel a legkevesebben a stílusban: a való világba ültetett játékmenettel. Nincsenek sárkányok, sem űrhajók, még csak alternatív dimenziók sem. Az Alpha Protocol lehet a játékvilág Aliasa, és egyelőre úgy tűnik, hogy a május 28-i megjelenésre mindez készen is fog állni. Akad azonban pár megválaszolatlan kérdés. Először is az ellenfelek mesterséges intelligenciája az eddigi prezentációkon fertelmesnek tűnt. Legtöbbször csak álltak és vártak, hogy főbe lőjék őket, így megfosztva a programot a veszélyérzettől, ez pedig a Dragon Age: Vérvonalak után szégyenletes. Reméljük, hogy ez a végső változatban nem így néz majd ki. Hasonlóan aggasztó, hogy a játék hozzáállása nem igazán illik bele a nagy nehezen összehozott szuperkémes hacacáréba. Ha úgy gondoljuk, hogy mindenkit le akarunk kung-fuzni a játékban, megtehetjük, de ugyanígy lehetőségünk van a fegyveres tömegmészárlásra és a gyilkosságok elkerülésére is. Érthető, hogy a játékos szabadságát mindennél feljebb helyezték a tervezői ranglétrán, de ez valahogy idegen a történet profi hátterétől, hogy az oly sokszor hangoztatott valósághűséget már meg se említsük. Lesz vajon kielégítő válasz e paradoxonokra? Valószínű, hogy ezt már csak a megjelenéskor tudjuk meg. Bízzunk benne, hogy a srácok összeszedték magukat, nem jelentenek be egy újabb késést az utolsó pillanatban, és nem is félkészen kerül kezünkbe a játék, mint történt a szintén az Obsidian által fejlesztett (igaz, igencsak szűkre szabott határidőkkel készített) KOTOR 2 esetében. Mi optimisták vagyunk, várjuk a spionfiókát.«

»Ezen a frizurán nem sokat dolgoztak a fejlesztőcsapat stylistjai...

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010. 05
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1223

»Az Obsidian játéka vagy nagyon jó lesz, vagy hatalmas csalódásként vésődik bele a játéktörténelembe. Mi reméljük az előbbit, mert a recept remek eredményt ígér.



»CHOCHO

PRO »Egy ritka műfaj példátlanul kidolgozottnak tűnő képviselője lehet.

KONTRA »Van pár paradox játékelem, és a sztorin is sok múlik.

»Alpha Protocol«

»fejlesztő: Firaxis Games »kiadó: 2K Games »web: civilization.com

Hatszögletben kerek a világ

Van egy játék, aminek nagyságát akár abban is lemérhetjük, hogy bár egész nemzeteket kell lemé, szárolni benne, még soha senkit nem tiltottak el tőle a szülei. Pedig ha tudnák, micsoda ereje van a „csak még egy kört" szavaknak…

írta» MIGUEL

Sid Meier klasszikusa, a három évtizedet, és ezzel jóformán a teljes gamertörténelmet átívelő Civilization sorozat negyedik, már-már tökéletes epizódja (és az utolsó ecsetvonásokat is felvivő kiegészítő lemezek) után kevesen vállalkoztak volna arra, hogy megtippeljék, vajon mi minden változik majd a következő Civben. Merthogy lesz, abban biztos volt mindenki, sőt, időről időre fel is reppentek a pletykák, de végül csak ki kellett böjtölni a Firaxis sietősnek nem igazán mondható fejlesztési ritmusának újabb szakaszát, és nagyjából 5 évvel a négyes sorszám után letépik majd az ötödiket is a sorban. Még a bejelentés pillanatában is csak hitetlenkedve néztünk, azzal a tipikus „na, vajon mennyit változik az elmúlt két évtizedhez képest" tekintettel, aztán megnéztük, mi van a fejlesztők kristálygömbjében, és abban a pillanatban tudtuk: az ellenállás felesleges, minden más szabadidős tevékenység megy a levesbe az őszi megjelenéskor.

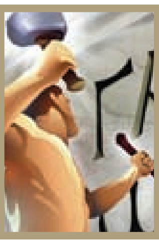
PLUSZ KÉT SZÖG

Furcsa kimondani, de a fejlesztők egy olyan újításra a legbüszkébbek, amit egy méltatlanul elfeledett 1994-es klasszikus, a Panzer General ihletett. A második világháborút azóta is csak kevesen szimulálták le körökre osztva olyan pontosan, mint az SSI, de azért csak-csak egy 16 évvel ezelőtti matuzsálemről beszélünk – vajon mi az, amit egy ilyen idős játékból érdemes kölcsönvenni? Nos, a négyszög alakú elemekre bontott pályafelépítéstől vehetnek könnyes búcsút a rajongók, és kezdhetnek örülni a két plusz saroknak. Ami első nekifutásra szimpla grafikai elemnek tűnhet a felületes szemlélő számára, az stratégiai finomságok garmadáját rejti mindazoknak, akik kicsit is utánaszámolnak, mi mindent jelent két extra oldal egy síkidomon. Az egymással szomszédos mezők számának megugrása már akkor is remek, ha csak a városok mikromenedzsmentjét vesszük, hiszen plusz két mező, ahol szánthatunk, halászhatunk, sokkal jobban megfontolhatjuk, milyen nyersanyagok mellé építsünk egy-egy települést (ki ne ült volna percekig a „vas vagy ló" dilemmája fölött korábban). Talán furcsa lehet, hogy egy ilyen zseniális, ám pofátlanul egyszerű változtatást miért csak most húznak elő a fejlesztők, és a magyarázat hasonlóan egyszerű: bár hexagonális pályák korábban is léteztek a különböző stratégiai játékokban, a Civekben megszokott hatalmas méretű világok (sic!) modellezéséhez szükséges nyers erő eddig nem állt rendelkezésre. Bizony, a processzorkultúra csak most jutott el odáig, hogy a fejlesztők ne tekintsék kockázatnak a gyenge CPU-t, hiszen manapság nagyjából mindenki kétmagos központi egységgel játszik, és a maradék egymagos példányok is fajuk erősebbjét képviselik.

VÉGE A FELHALMOZÁS KORÁNAK

Változik tehát a játékmenet alapját adó tér, és nem marad ugyanolyan a hasonló fontosságú harc sem. Megváltozik a sorozat első részétől datálódó rendszer, amiben annyi egységet tettünk egy mezőre, ahányat csak akartunk – mostantól az egy területen egy katona szabály lesz érvényes. A Civben járatosabbak most egészen

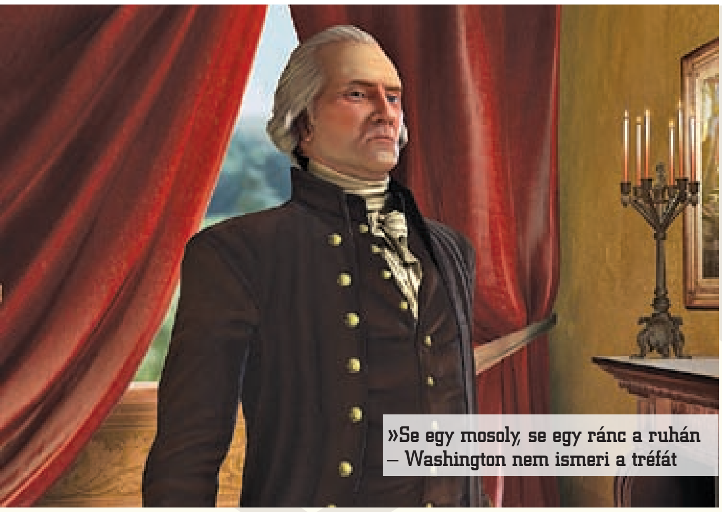
»Az öreg Sztálinnal biztos madarat lehetett fogatni, mikor meglátta a lovakat



»A NYELVÉRE SEM LEHET PANASZ

VÉGRE A MÚLT KÖDÉBE VESZNEK A HALANDZSÁUL BESZÉLŐ VEZETŐK

Az egyetlen komoly szívfájdalom a Civ korábbi epizódjaival szemben az volt, hogy bár a zenék és a környezeti hangok a negyedik részre eljutottak egy szintre, amivel kapcsolatban már nem lehetett egy szavunk se, az egyes államok vezetői azonban egyfajta fura halandzsát használtak, amik még erős jóindulattal sem hasonlítottak a valós nyelvre. Ennek azonban vége, az őszre tervezett ötödik részben minden egyes államférfi és -asszony ékes francia, spanyol vagy orosz nyelven szól hozzánk. Hogy aztán az olyan különlegességeket, mint a zulu vagy babilóni nyelvet hogy sikerül majd magnóra venni, azt ne tőlünk kérdezzétek..«



»Se egy mosoly, se egy ránc a ruhán – Washington nem ismeri a tréfát

»Döntsük el, hogy csak strandolunk, vagy harcolunk is...

biztosan felvonják a szemöldöküket, a profik pedig valószínűleg a szívükhöz is kapnak, hiszen vége a régi stratégiának, mikor mindenféle egységet egymás hegyére-hátára pakolva indultunk neki az ellennek, hogy majd azt kapjuk elő a pakliból, aki a legjobban képviseli az érdekeinket az adott csatában. Nem, mostantól gondolkoznunk, helyezkednünk, taktikáznunk kell. Külön szépség, hogy a távolsági fegyverekkel küzdő íjászok, hajítógépek és ágyúk végre valóban képesek egy területnyi távolságból is megszórni az ellenfelet, így szinte áthatolhatatlan védelmet alakíthatunk ki egy folyókanyarulatban beásott védekező egységet támogató íjászcsapattal. Szükségünk is lesz az ilyen fortélyokra, hiszen a városokat immár nem az elszállásolt katonák, hanem a felépített védművek védik, így a legbiztosabb, ha eleve a közelébe se engedünk senki emberfiát a polgári lakosságnak. Fontos újítás még a katonasággal és a nyersanyagokkal kapcsolatban, hogy míg lesznek olyan erőforrásaink, amikből elég egyet birtokolni, a militáns anyagok felhasználása szabályokhoz kötött. Egy példán keresztül talán érthetőbb: egy vasércleléhely kell ahhoz, hogy eleve vasalapú katonákat gyártsunk, de egy bánya birtoklása csak öt ilyen egység eltartására elég. Ha többet szeretnénk, akkor kénytelenek leszünk újabb bányákat szerezni, ha pedig már megvan az öt egység, de elvesztjük a lelőhelyet, akkor bár megtarthatjuk a katonákat, de a fenntartásuk súlyos összegeket emészt fel, és persze akkor sem gyárthatunk új bakát (vagy épp tankot), ha elpusztul valamelyik.

VÉGTELEN HATÁROK

Talán már ebből is látszik, hogy nem lesz baj, ha a tizenkilenc konkurens nép közül akad pár, akivel nem rúgjuk össze a port a második körben. A fejlesztők ugyanis nemcsak a gépi intelligenciában ígérnek fejlődést, de a diplomáciával kapcsolatban is tartogatnak néhány meglepetést: adott lesz például a közös kutatás lehetősége, ahol egy technológia kifejlesztésére szövetkező népek jóval kedvezőbb feltételek mellett kapják meg az áhított tudást (a közösségvállalást pedig durva kaucióval biztosítják be). Az okosabb gépi ellenfél azonban nem csak ennyit jelent, sőt, az ígéretek szerint minden nép saját stílust kap, például az angolok alapból például erős flottára törekednek majd, de természetesen nem hagyják ki a lovashadsereg ziccerét sem, ha a véletlen a nekik kijelölt területre szórja szét a lovas erőforrások többségét. Stílusos, mégis alkalmazkodni képes ellenfél lesz hát a gép, és ez végre egy olyan MI-vel kapcsolatos ígéret, amit el is hihetünk.

RÉSZLETKÉRDÉS

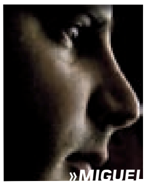
Természetesen a fent leírtak korántsem tartalmazzák az összes változást, hiszen még az eddig ismertetett újdonságok közül is csak a fontosabbakat soroltuk fel (például az új, Cives viszonylatokban szemkápráztató grafikus motor nem is került szóba, de nézzétek csak a képeket!). Ezer és ezer apróság vár még ránk az őszre tervezett megjelenésig, hogy aztán fülig érő vigyorral csapjunk agyon soha vissza nem térő órákat a szabadidőnkből. Már most érdemes elkezdeni gyakorolni, később fontos lesz: „Nem játszom, egy szimuláción keresztül történelmet tanulok”.«

»Már ebből a felállásból is kitűnik, hogy a harc gyökeresen más lesz

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1875

»Ritka, mikor egy sorozat fejlesztői pont azokhoz az elemekhez nyúlnak hozzá egy folytatásban, amikkel kapcsolatban a legtöbben sürgettek változtatást – a Firaxisnak, úgy tűnik, sikerül.



»MIGUEL

PRO »Alapvető változások, amik már első nekifutásra a biztos siker receptjének tűnnek.

KONTRA »Jegyezzük meg: a Civilizationnel szemben sosincs kontra.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ez biza' Ibiza!

Tengerpart, napsütés, hatalmas játéktér, dübörgő luxuslóerők – ezt kínálta az Atari 2007-es autós meglepetése. Vajon a készülő folytatás képes mindezt fokozni? Nos, az első sajtóanyagok alapján igen!

írta» JOHNBART

Masszívan többjátékos autóverseny-zés, közel 150 vezethető luxuskocsi, illetve műholdas felvételek alapján lemodellezett, 1500 kilométernyi úttestet magába foglaló játéktér – ezek voltak a főbb ismérvei a Test Drive Unlimitednek, amikor 2007-ben PC-re is megérkezett. Szó, ami szó, a francia Eden Games tényleg nagy fába vágta fejszéjét: mind a játéktér, mind a játékmenet terén igyekezett valami grandiózust alkotni, és bár utóbbi téren ez a vezetési modell, valamint a rakoncátlankodó netkód miatt végül nem sikerült, a TDU hibái ellenére is különleges és sikeres autós játékként került be a gamerköztudatba. Bár a program szereplését látva voltaképp borítékolható volt a folytatás, az évek során pedig számtalan kisebb-nagyobb pletyka, illetve véletlenül (?) kiszivárgott önéletrajzi referencia jelezte, hogy az Édenben dőzsölés helyett lázas munka folyik, a kiadó egész mostanáig felettébb szűkmarkúan adagolta a játékkal kapcsolatos információkat (értsd: egy árva szót sem ejtett el róla). Márciusban azonban megtört a jég (és itt most nem az olvadásra gondolok), az idei GDC apropóján ugyanis a tavaszi esők szellemében az Atari jelentős információzuhataggal lepte meg a szaksajtót – cikkünkben ebből csemegézünk, összeszedve mindent, amit tudni érdemes az idén ősszel befaroló Test Drive Unlimited 2-ről.

„OH, WE'RE GOING TO IBIZA…"

…hangzott anno 1999-ben az épp aktuális egynyári sláger borzalmas kiejtéssel kiénekelt refrénje (hiába, angoltanár nem felejti azt a verbális Tantaloszt), ami voltaképp tökéletesen össze is foglalja a játék legszembetűnőbb újítását. Bizony, a második részben magunk mögött hagyjuk Hawaii-t, a festői Oahu szigetét ugyanis a nem kevésbé gyönyörű spanyol luxusparadicsom, Ibiza váltja. Az előd szellemében a készítők ezúttal is biztosra mentek: a pálya elkészítése során egy, az eredetihez majdnem teljesen hű digitális replika kialakítására törekedtek, amely már a játék kezdetén megkötöttségek nélkül bejárható. Kerítések, falak és hasonló tákolmányok tehát ezúttal sem zavarják garázdálkodásunkat, ahol aszfalt és/vagy egyengetett talaj látható, biztosan okozhatunk megnövelt szén-dioxid-kibocsátást. A spanyol turistaparadicsom egyébként cirka 2,5-szer nagyobb, mint Oahu, egyhamar tehát nem fogjuk megunni a szigetet, amit a változatos földrajzi adottságok még inkább megerősítenek: a homokos tengerpartok mellett erdők, mezők, illetve üdülő- vagy épp romvárosok szegélyezik utunkat.

ÚRI SPORT, ÚRI ÉLVEZET

Hasonlóan a pályakezeléshez, a játékmenet alapjai sem változtak számottevően, az összegyűjtött információk inkább kisebb-nagyobb újításokat, semmint radikális átalakítást sejtetnek. Paradicsomi létünk alapját ezúttal is a szabadon felvehető versenyek, illetve küldetések jelentik, az azok során begyűjtött zöldhasút pedig új garázsokra, ruhákra, új járgányokra és meglévő kocsink (az elődhöz képest részletesebb) tuningolására vagy épp javítására költhetjük. Bizony, a törhetetlenségnek immár vége, ezúttal könnyen bekerülhetünk a Kékfénybe, ha luxuskocsinkkal felkenődünk egy fára vagy a szembejövő teherautóra (bár miután az autók licence eredeti, nem hiszem, hogy ezen a téren nagyon megerőltetik magukat a fejlesztők). További újdonság, hogy a játéko-

»Ilyen színben normális ember nem vesz Pagani Zondát, az biztos...

»APOLLÓ SZEKERE
AVAGY NÉHÁNY SZÓ A VIRTUÁLIS LÓERŐKRŐL

A játék bejelentésével egyidőben az Atari három képet tett közzé, melyeken egy-egy autócsodát lelhet fel a nagyérdemű – azonban míg a Dodge Viper és a Mercedes 300SL ismerős lehet az első részből, a harmadik kép fekete démona igazi unikum. A jármű egy német Gumpert Apollo, menetteljesítménye pedig megdöbbentő: 1200 kilójában 640 lóerő rejtezik, mely álló helyzetből 3 másodperc alatt repíti 100 km/h-ra a kocsit. Végsebessége 360 km/h, az egyik leggyorsabb, utcai forgalomban is vezethető csodává téve így a német konstrukciót.«

»Egy piros Dogde, valahol Ibizán, a házunk előtt. Erről szól a TDU, és ennyi elég is

»Hihetetlen, hogy egyes férfiak egy ilyen hátsó látványak sem bítnak ellenállni

sok a ropogós bankjegyek mellett ezúttal tapasztalati pontokkal is gazdagodnak – a rendszerről jelenleg még nem sokat tudni (leszámítva, hogy állítólag szinte minden tevékenységünket XP-vel fogja jutalmazni a játék), azt azonban már most borítékolom, hogy nagy szerepet fog játszani a táposabb alkatrészek és autók kioldásában… Apropó autók: az előző rész kínálatának jelentős része valószínűleg visszatér, meglepetésekkel azonban itt is találkozhatunk, méghozzá a különböző off-road alkalmatosságok személyében: az infók buggykat és SUV-ket említenek (utóbbiról azt kell tudni, hogy hasonlít egy terepjáróra, csak épp húszszor drágább, mint egy UAZ), így immár semmi akadálya, hogy nyakunkba vegyük a sziget infrastrukturális hiányosságokkal küzdő részeit is. Bár a fenti tevékenységek szólista módban is elérhetők, az elődhöz hasonlóan a TDU2 is online teljesedik ki: az élvezetről ismét a masszívan többjátékos nyílt rendszer, avagy a M.O.O.R. gondoskodik. Ennek megfelelően a pálya betöltődésekor a program azonnal egy szerverre hajít minket (ebből, gondolom, kitalálható, hogy a játék ezen funkciójához állandó netkapcsolat szükséges), ahol a szólómegbízatások elvégzése mellett bármikor összeakadhatunk emberi játékosokkal is, akikkel – már amennyiben kedvünk tartja – rögtön el is kezdhetjük az aszfaltszaggatást (eme random viadalok mellett természetesen fix versenyekre is meghívhatjuk a konkurenciát). A klánoknak megfelelő autóklubok ezúttal is jelen lesznek, a fejlesztők pedig ígéretet tettek rá, hogy a sikeresebb csapatokat exkluzív járművekkel fogják támogatni, így erősítve a versenyszellemet. Igazán érdekesnek azonban mégsem ezek, hanem a betervezett kooperatív mód tűnik: ennek során minden autóban két játékos foglal helyet, és míg egyikük a kormányt markolássza, a másik jó mitfárer módjára a kezében tartott térképről igyekszik kibogarászni a rejtett leágazásokat és rövidítéseket. Jól hangzik, bár emellé mindenképp el fog kelni egy stabilabb netkód, a fejlesztők azonban égre-földre esküsznek, hogy ezen a téren nem érheti majd panasz a kész játékot: a stabilitás mellett a javított matchmaking egyik fő ismérve, hogy kapcsolódáskor immár figyelembe veszi majd kocsink erejét és eredményeinket, és ennek függvényében választja ki versenytársainkat.

»Ha sikerül átmenteni az első rész hangulatát, és mellé a fejlesztőknek sikerül kicsit faragni a kódon, máris nyugodtan várhatjuk a nagy nevű sorozat újabb epizódját«

TECHNIKAI PARAMÉTEREK

Bár a készítők még óvatosan adagolják a vizuális matériát, mostanra már a játék technikai újításairól is alaposabb képet kaptunk. Grafikai téren az előd konstans napsütéséhez képest mindenképp jelentős előrelépés a napszakváltás, illetve a változó időjárás megjelenése, melyekre természetesen járgányunk is reagál: esőben az ablak és az autótető behúzódik, a lámpák felkapcsolnak, az ablaktörlők teszik a dolgukat, kocsink tehát interaktívabb lett. A poligonszámról, illetve egyéb grafikai turpisságokról azonban semmit sem tudni, így valószínűsíthető, hogy némi ráncfelvarrást leszámítva ezen a téren nem fogunk meglepődni. Más a helyzet azonban az előző rész sokat kritizált irányításával, melynek állítólag alaposan nekifeküdtek a készítők: a járműkezelés nagyjából félúton lesz az árkád és a szimuláció között, ennek megfelelően bár az egyes verdák, illetve az úton való és off-road közlekedés között érezhető különbségek lesznek, mégsem kell vért izzadni, hogy megtanuljuk kordában tartani csodamasináinkat (ez egyébként remélem, hogy a motorokra is vonatkozik majd). A változó időjárási körülmények természetesen az irányítást is befolyásolják majd, egy napsütéses reggelen nyilván könnyebben tartjuk úton a Maseratinkat, mint egy hurrikán közepén.

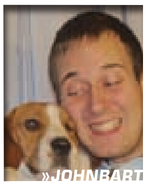
ÚTRA FEL!

Nagyobb, (talán) szebb, jobb. Röviden így jellemezhető a készülő folytatás, mely az eddigi infók alapján nagy meglepetést nem fog okozni – bár nem is várjuk el tőle, mivel azt a nagy újításokkal operáló előd már megtette három éve. A kérdés így inkább az, hogy a második résznek vajh' sikerül-e kijavítani az előd bosszantó hibáit – bízzunk benne, mert ebben az esetben egy valóban különleges autós játék kerülhet terítékre 2010 őszén.«

MŰFAJ»	»AUTÓ
MEGJELENÉS»	»2010 Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/670

»A gigantikus pálya és az autócsodák adottak, a masszívan többjátékos verzenyzés pedig még mindig unikumnak számít – reméljük, ezúttal a vezetési modellben és a netkódban sem kell csalódnunk.



»JOHNBART

PRO
»Rengeteg luxusautó, tökéletesen összeforrt szóló és multi mód, valamint egy teljesen bejárható Ibiza.

KONTRA
»A rossz netkód és a nyögvenyelős vezetési modell hazavághatja az egészet.

BEZÁR MINDEN JÁTÉKBOLT?

Itt az online forradalom?

Itt a jövő meg a szép új világ a nyakunkon: a PC-s játékpiacon már csak 20 százalék a dobozosjáték-eladások aránya. Megszűnnek a dobozos játékok? Csökkenni fognak az árak? Jósolni próbálunk.

írta» HANCU

Évek óta megy a nagyüzemi panaszkodás a játékipar PC-s oldalán, hogy csökkennek az eladások, egyre kevésbé éri meg a multiplatform játékoknak a PC-s verzióit is elkészíteni (ez sokszor meglátszik a minőségen is), és úgy egyáltalán, döglődik nagyjából az egész úgy, ahogy van. Persze ilyenkor apró betűs megjegyzésként azért a hivatásos optimisták mindig hozzáteszik, hogy az online játékok havidíjai, a digitális terjesztési láncokon, online boltokban eladott játékok, mikrotranzakciós modellre alapuló játékok bevételei sosem szerepelnek a statisztikákban. A PC Gaming Alliance nevű szövetség most végre közzétett egy tanulmányt, ami éppen ezeket az eddig láthatatlan bevételeket méri (vagy ad rájuk becslést).

És most kapaszkodjunk meg valami szilárdban alaposan, mert nagyon súlyos adatok jönnek. 2009-ben a PC-s játékszoftverek generálta forgalom a világon 13,1 milliárd dollár volt. Ez 3%-os növekedés 2008-hoz képest, ami nem egy különösebb rakétatempó, de a nagy gazdasági válság évében minimum figyelemre méltó. Ennek az összegnek csak a 20 százalékát hozták össze a bolti dobozos eladások, a többi, vagyis közel 10,5 milliárd digitális terjesztésből, havidíjakból, virtuális tárgyak kereskedelméből, DLC-kből és hasonlókból jött össze. Az európai és észak-amerikai játékosok 70 százaléka vásárolt tavaly fizetős letöltésű játékot.

KÉTELKEDEM, TEHÁT VAGYOK

Mit csinál egy úgy-ahogy értelmes ember, ha ilyen meghökkentő adatokat hall? Kételkedik. Kételkedhetünk is, mivel a teljes tanulmány csak a szövetség tagjainak jár (5000 dolláros éves díj fejében lehet bekerülni a klubba), így csak kiszivárgott részleteket ismerünk, másrészt meg ugye mit mond a közhelyszótár: a statisztika olyan, mint a bikini, sejtetni engedi a dolgokat, de az igazságot eltakarja, sőt, mi több, csak annak a statisztikának hihetünk, amit saját magunk hamisítottunk. (Mindkét szállóigét Churchillnek tulajdonítják, de a tudományos ismeretterjesztés jegyében el kell mondanom, hogy a történészek szerint valójában egyiket sem ő mondta.) Szóval egy PC-s játékokkal foglalkozó szövetségtől az a minimum, hogy a statisztikának a PC-re nézve kedvező részeit domborítják ki, és minden aprót összesöpörnek, hogy minél szebb számokat mutasson az összegzés a végén. Felezzük le a számokat? Felezzük, nem kerül az nekünk semmibe. És még így is simán a megdöbbentő kategóriában vannak. Szóval még ha gonosz és cinikus módon fel is tételezünk némi torzítást a PCGA felől, a jelentés két dolgot akkor is nagyon jól mutat (egyet meg mi gondolhatunk hozzá).

1. A PC-s játék nem haldoklik, hanem átalakul.
2. A digitális terjesztés nem a jövő, hanem a jelen.
3. Nincs okunk feltételezni, hogy a konzolos piac ne követné majd ezeket a PC-s trendeket.

FORRADALOM KÉNYSZERPÁLYÁN

Érdemes végiggondolni, hogyan is jutottunk el idáig: ez bizony kényszerpálya, vagy ha úgy tetszik, a darwini evolúció szép példája: a PC tulajdonképpen csak így tudta túlélni a konzolok térhódítását. Ahogy a konzolos bizniszben egyre több pénz lett, plusz mindegyiket egy-egy óriáscég patronálta, a szegény elárvult PC-nek egyre kevesebb reklám és a boltokban polchely jutott. Amikor a kétezres évek elején E3-akra járkáltunk a Guru képviseletében, és – puszta szakmai kíváncsiságból természetesen – Los Angeles és New York összes videojátékboltját körbejártuk nagy áhítattal, pontosan láttuk, ahogy a szemünk előtt lesz évről évre egyre kevesebb PC-s polc a boltokban, míg végül szinte teljesen eltűntek. Ez a vonal találkozott az internet rohamos elterjedésével, és a sávszélesség elképesztő növekedésével, továbbá azzal, hogy Gabe Newelléknak a Valve-nál gyakorlatilag végtelen mennyiségű pénzük volt az akkor még egészen eszelős ötletnek tűnő Steam megépítésére (megint csak a történelmi hűség kedvéért: ez meg azért volt, mert a Valve-fővezér 13 évet dolgozott a Microsoftnál, és sok millió dollárnyi részvényopciót halmozott fel ezalatt). Hogy mekkora is valójában a Steam sikere (és persze a nyomában felnövő többi hasonló rendszeré, mint mondjuk a Direct2Drive), csak most látszik a számok tük-

»MÁSODKÉZ«

Az online terjesztés egy érdekes következménye lehet a használt játékok piacának visszaesése. Míg egy dobozos játékot simán továbbpasszolhatok féláron, ha már meguntam, ugyanezt nem tudom megtenni, ha az a játék a Steam accountomra van letöltve. A használt játékok adásvétele Amerikában óriási biznisz, a legnagyobb játékboltlánc, a Gamestop éves szinten kétmilliárd dolláros forgalmat csinál ebből (oké, ebben benne van a használt hardver is). Mi történik? Joe megveszi a játékot 45 dollárért, végigjátssza, megunja, visszaviszi, a bolt visszaveszi 15-ért, aztán eladja Jacknek használtan 30-ért. A bizniszen mindenki jól járt 15-15-15 dollár erejéig, a kiadó meg csak pislog, hogy kétszer adták el a játékát, de csak egyszer, az első eladásnál csengett az ő kasszájában is bevétel. A kiadók lobbiznak is a használtjáték-kereskedelem ellen, nulla eredménnyel. Az online terjesztés térnyerése tehát dupla szívás a boltoknak, mert a normál forgalom elszipkázása mellett ellehetetlenedik a másodkézből származó adásvétel és cserebere, és eltűnik az ő ebből leeső részesedésük.

»KASZÁL AZ EA

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT A HÍR A GAME DEVELOPERS CONFERENCE-RŐL

Az Electronic Arts pénzügyi igazgatója, John Schappert előadásán gyönyörűen alátámasztotta azt, amiről itt okoskodunk. John elmondta, hogy a Dragon Age a megjelenése után egyetlen hét alatt egymillió dollárt hozott be a DLC-k fizetős letöltéseiből, és 2009-ben az EA-nek 575 millió dollár bevétele volt digitális disztibúcióból. Ez pedig azt sejteti: lehet, hogy radikálisan átalakul a játékpiac, és szereplők jönnek-mennek, de a nagy lét ezentúl is az óriáskiadók fogják leakasztani a bizniszből «

rében, hiszen a Valve sosem tett közzé eladási adatokat, sikeresen elaltatva ezzel az egész szakmát (bár a publikus statisztikák az egyszerre belogolt 2-3 millió emberről azért nyilván sejtetni engedtek valamit). Ez a siker feltűnően hasonlít egy másik online disztribúciós csatornáéra, ami a zeneterjesztést változtatta meg egyszer s mindenkorra: ez pedig az Apple-féle iTunes. És minden bizonnyal ez a jövője a konzolok köré épült hasonló rendszereknek, az Xbox Live-nak és a Playstation Networknek is.

PILLANTÁS A KRISTÁLYGÖMBBE

Ez tehát nagyjából a múlt meg a jelen, de minket persze leginkább az érdekel, hogy mi lehet a jövő. (Illetve hát innen Magyarországról nézve a közeljövő rendszerint az, ami tőlünk nyugatabbra a jelen, szóval elsősorban az online terjesztés előretörését várhatjuk mi is.) Ha a netről töltök le pénzért egy játékot, egészen más dolgok történnek a háttérben, mintha elballagnék érte a boltba. Először is nincs fizikai adathordozó, doboz, kézikönyv, nem kellett a játékot csomagolni, szállítani, tárolni. A játékok árába beépített költségeknek nagyjából a 20 százaléka egyszerűen megszűnik létezni. (És akkor elegánsan eltekintettünk attól, hogy egy webes letöltőközpontot valószínűleg jóval olcsóbb üzemeltetni, mint egy ugyanakkora forgalmú hagyományos boltot. Meg attól is, hogy csak fejlesztő, kiadó és bolt van, nincs disztribútor meg nagyker a láncban.)

Na de álljon meg a menet, akkor a Steamen (Direct2Drive-on, Metabolin, satöbbi) miért nem olcsóbbak a játékok, mint a sarki boltban? A kérdés tök jogos, és a választ alighanem csak nagyon kevesen ismerik. Az összeesküvés-elméletek hívei szerint a nagy bolthálózatok kilobbizták a kiadóknál, hogy a Steamre rákényszerítsék a boltival azonos árakat, mások szerint egyszerűen csak kapzsi a Valve, és akkora árréssel dolgozik, amekkorával csak nem szégyell. Végül is iTuneson sem olcsóbb egy album, mint a Virgin Megastore-ban, mégis letöltik a népek, mert a kényelem önmagában is érv mellette, nem kell még olcsóbbnak is lenni. Viszont ha az online terjesztés átveszi a vezető szerepet a hagyományos dobozostól, ez megszűnik érvnek lenni, és azt a bizonyos 20 százaléknyi költségcsökkentést át kell fordítaniuk a boltoknak extra profitból ár-

> Sejtettük, hogy a digitális terjesztésé a jövő, de már tudjuk, hogy az a jelen

csökkentésre vagy a fejlesztőnek-kiadónak juttatott nagyobb jutalékká. Legalábbis egy tökéletes világban valahogy így kéne történnie, de valójában én sem vagyok meggyőződve arról, hogy tényleg ez fog történni. Azért legyünk optimisták, és ne zárjuk ki, a bárhonnan elérhető, globális boltok a konzolos játékoknál még most is megszokott, 45 dollár → 15 ezer forint váltásokat biztosan meg fogják szüntetni.

KOCKÁZATOK ÉS MELLÉKHATÁSOK

Mit tudnak tenni a hagyományos boltok, hogy életben maradjanak? Teljes súlyokkal ráfekszenek arra, amit ők meg tudnak adni, az online meg nem: a díszdobozos, mindenféle extrával feltuningolt kiadásokra. A dobozos kiadásoknak utolérhetetlen nagy előnye maga a doboz, ami kézzelfogható, érzi az ember rajta, hogy kapott valamit a pénzéért, fel lehet tenni a polcra, és szép. Legalábbis az volt jó néhány éve, amikor még látványos kartondobozokban érkeztek a játékok, nem vacak DVD-tokokban. Jóslatunk tehát az, hogy az online előretörésével újra felvirrad a szép kiállású játékok napja, meg a különleges gyűjtői kiadásoké (persze ez annyiban problémás, hogy tovább növelik a költségeket), és a hagyományos boltokba ezek miatt fogunk járni. Az online terjesztés, illetve a játékossal való állandó online kapcsolat hatása még (amit a Steamen például tök jól lehet látni), hogy ha nem is szűnik meg, de lecsökken a kalózkodás aránya, hogy sokkal egyszerűbbé válik a patchelés, és hogy borzasztó fontos visszajelzéseket lehet nyerni, akár a játékosok tudta nélkül, a gépeik szoftveres-hardveres részleteitől az egyes pályák, játékmódok (satöbbi, satöbbi) népszerűségéig. Talán nem kell részletezni, hogy ezek milyen iszonyú fontosak a további fejlesztések szempontjából.

MERRE TOVÁBB?

Bár a jelenség elsősorban PC-s, a technikai lehetőségek már konzolon is megvannak az online terjesztés előretöréséhez. Sőt, vannak területek (például a DLC-k, mikrotranzakciók, az Xbox Live Arcade minijátékai), ahol sokkal fejlettebb ez az oldal, mint a PC-s. Xbox Live-on már fél éve vannak letölthető teljes játékok, és a Facebook meg a Twitter nyomán valószínűleg online boltok és szolgáltatások (Amazon, videokölcsönzők stb.) állnak sorba már most is a Microsoftnál meg a Sonynál, hogy beférjenek a konzolokra. A magunk részéről izgatottan várjuk az első statisztikát, ami a konzolpiac online és offline értékesítési bevételeit hasonlítja össze – és nem lennénk meglepve, ha akár már a közeljövőben ott is előbbi felé billenne a mérleg nyelve.«

»fejlesztő: EA Sports »kiadó: Electronic Arts »web: fifa.easports.com »platform: Xbox 360

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™

Irány Afrika!

Adja magát a kérdés, hogy alig több mint fél évvel a remek FIFA 10 után miért venné meg bárki is az EA világbajnokságra gyártott futballjátékát? Úgy tűnik, hogy az EA-nél pontosan tudják erre a választ.

írta» MO

A tesztelés során ugyan még csak a béta verzióhoz volt szerencsénk, ám az egyértelműen látszik, hogy az EA-nél ezúttal nem egy újabb „rókabőrt" szerettek volna eladni a FIFA-széria rajongóinak. A FIFA World Cup 2010, ha lehet, akkor még egy fokkal jobb és szórakoztatóbb, mint a tavaly taroló FIFA 10. Persze lehet fanyalogni, hogy nincsenek benne klubcsapatok, hogy kisebb a játékos-adatbázis, de nincs sok értelme. Egyszerűen tudomásul kell venni, hogy a World Cup 2010 a kvalifikációs meccsektől a döntőig vezető utazást nyújtja a játékosoknak, ezt pedig piszkosul jól csinálja.

VB-LÁZ

A játék egyértelműen legnagyobb erénye a sajátos vb-hangulat. Már a menürendszerhez érve (ami a dél-afrikai világbajnokság rikító sárga-zöld dizájnjában pompázik) megdobban a futballőrült szíve, és azt kell, hogy mondjam, a folytatásban is hevesebben ver majd. A vb atmoszféráját ugyanis tökéletesen ragadja meg a játék. A lelátókon nemzeti színbe borult közönség tombol és táncol, robbannak a tűzijátékok és harsognak a vuvuzelák, miközben záporozik a konfetti a pályára kikocogó játékosokra. Mondani sem kell, az ehhez párosuló látvány ezúttal is lenyűgöző, amit természetesen a FIFA 10 grafikai motorja biztosít, ám jó néhány dolgot finomítottak rajta: a pályák sokkal élethűbbek és részletgazdagabbak, a teljesen új fény-árnyék hatások következtében pedig az ismert játékosok is sokkal inkább felismerhetők. A hangulat tehát óriási (bár egy idő után a holtidőkben bevágott lelátói életképek és az edzői reakciók kissé unalmassá válnak), de nem csak ebben kiemelkedő a World Cup 2010. Megkockáztatom, hogy a játékmenet az eddigi legjobb, amit az EA labdarúgó-játékaiban átélhettünk. A mesterséges intelligencia érezhetően fejlődött, a játékosok sokkal jobban reagálnak bizonyos szituációkban, ügyesebben helyezkednek, és kisegítik egymást, ha szükséges. A kapusok viselkedése szintén kezd közelíteni a valósághoz, nem rontanak ki ész nélkül a kapuból, hatékonyabban fogják a szögeket, és jóval nehezebb átemelni őket. A cselezési és passzrendszerben nem történt sok változás, ám visszavettek a csavart lövések hatékonyságából, ami lássuk be, indokolt lépés volt. Ugyanakkor most már lehetőségünk van szorult helyzetben akár vállal is továbbtenni a lasztit a csapattársnak, tehát összességében változatosabb játékmenetet kapunk. Örömteli, hogy végre a környezet is hatással bír a pályán történtekre. A jóval a tengerszint feletti

»Nem értjük, mit finomkodik a francia srác... Fejeljen!

»STORY OF QUALIFYING«

„A kvalifikáció története" a FIFA-próbákhoz hasonló megmérettetéseket takar, csak itt a közelmúlt legemlékezetesebb selejtező mérkőzésein írhatjuk újra a futballtörténelmet. Vajon Thierry Henry kézzel adott gólpassza ezúttal is VB-részvételt jelent a franciáknak? Képesek az argentinok az 1:5-ös állást megfordítani emberhátrányban a bolíviaiak ellen? Csak rajtunk múlik!«

»CSAK 199 NEMZET«

A világbajnokság megrendezéséért felelős Nemzetközi Labdarúgó Szövetségnek (FIFA) összesen 208 nemzet a tagja, ám a FIFA World Cup 2010-ben „csupán" 199 válogatottal indulhatunk harcba a világ legjobbjait illető trófeáért. Hogy hová tűnt a maradék kilenc csapat? A magyarázat meglehetősen egyszerű: a tagok közül négy ország (Laosz, Brunei, Fülöp-szigetek és Pápua Új-Guinea) be sem nevezett a tornára, további öt nemzetet pedig az első csoportmérkőzésüket követően kizárt a FIFA a további küzdelmekből, mivel nem tudtak megfelelő körülményeket biztosítani a selejtezők lejátszásához. De minden rosszmájúságot félretéve, meg merem kockáztatni, hogy viszonylag kevés focirajongó bosszankodik majd a kimaradó Bhután, Guam, Közép-Afrikai Köztársaság, Eritrea, São Tomé és Príncipe ötösfogat miatt.«

»Most vagy a labdát várják, vagy a szemükbe süt a nap...

magasságban lévő stadionok ritkább levegőjét megsínyli a játékosok erőnléte, gyorsabban kifulladnak, kevésbé mozgékonyak, sőt, a labda is jobban száll ezeken a pályákon. És akkor még nem is említettem, hogy például a svédeket csak egy átkozott sáros pocsolya mentette meg a Priskin-góltól, amiben elakadt a sarokba tartó labda. Arrrggggh! A taktikai felkészültség végre igen fontos szerepet kap a győzelem kiharcolásában, ugyanis az ellenfelek más felfogásban lépnek pályára otthon és idegenben, ennek megfelelően még a szerényebb játéktudást képviselő együtteseket is kihívás két vállra fektetni hazai pályán. Lehet, hogy a mi Erwin Koemanunk is leülhetne pár órára a játék elé, hogy felkészüljön a leendő EB-riválisokból... Persze ez csak tréfa, úgysem tanulna belőle semmit. Ellenben amit minden játékosnak meg kell tanulnia, az az új büntetőrúgási rendszer, ami komoly reformon esett át. Az új koncepció jól illeszkedik a világbajnoki küzdelmek feszült hangulatához, ugyanis mostantól sokkal nagyobb koncentrációt igényel egy-egy tizenegyes. Nem ördöngösség a hálóba juttatni a labdát, azonban ha nem összpontosítunk, akkor könnyen úgy járhatunk, mint David Beckham, aki az égbe lőtte a labdát a portugálok ellen 2004-ben, vagy John Terry a moszkvai BL-döntőn, aki elcsúszott és fenékre ült a büntető végrehajtása közben. További újítás, hogy megtorpanhatunk egy pillanatra nekifutás közben, ezzel becsapva a kapust, ugyanakkor vállalva a kockázatot, hogy pontatlanabb lesz a lövésünk. A bátrabbak Panenka módjára is beemelhetik a büntetőt a kapus felett egy új gombkombináció segítségével, amihez azonban a hálóőröknek is lesz egy-két szavuk, hiszen ők is mímelhetik a vetődést, sőt, korrigálhatnak az irányon, és lábbal tisztázhatnak, ha úgy adódik.

CSK: CSAPATKAPITÁNY VAGY CSEREPADKOPTATÓ?

Az UEFA Euro 2008-ban elsőként feltűnt Captain Your Country játékmód a World Cupban is megtalálható, ám ezúttal sokkal összetettebb és élvezetesebb formában. A CYC nagyon hasonlít a FIFA „Légy profi" opciójára: itt is egyetlen játékost kiválasztva kell küzdenünk a csapatunk sikeréért (de akár négyen is tolhatjuk egy konzolon kooperációs módban vagy külön-külön csapatokban). Kezdésnek a fakóból kell beverekednünk magunkat az „A" válogatottba, a legfőbb cél pedig, hogy a folyamatos sziporkázó játékunk jutalmául elnyert csapatkapitányi szalaggal a karunkon emeljük magasba a vb-trófeát Dél-Afrikában. Ez pedig korántsem egyszerű feladat, mert a szigorú szövetségi kapitányok nem tolerálják a lazsálást, az eladott labdákat és a kihagyott ziccereket, pikk-pakk lecserélik a gyengén teljesítőt, sőt, akár a keretből is kihagyják, ha szükséges. Természetesen a kapitányok döntése nem önkényes, a teljesítményünket táblázatok garmadája mutatja objektíven, ami azt is jelenti, hogy 80 percnyi alibijátékot követően hiába rúgunk egy gólt, lehet, hogy az is kevés lesz a csapattagsághoz a következő meccsen. Egyébiránt a mérkőzés közben folyamatosan nyomon követhetjük a teljesítményünket, a számszerű értékelés időről időre megjelenik a képernyőn (a velünk rivalizáló labdarúgókéval együtt). A FIFA 10-ben „Virtuális Profi" karakterrel rendelkezők számára pedig külön öröm, hogy importálhatják azt a Captain Your Country játékmódba, ahol további 21 teljesítendő feladattal fejleszthetik aranylábújukat. Nagyszerű szórakozás, ahogyan a játék online része is annak ígérkezik: a világbajnoksággal egy időben indul majd a virtuális vb, amelyen kedvenc válogatottunkkal mérkőzhetünk meg a rivális országok játékosai ellen. Azonban nem csak egyéni elismerést szerezhetünk a világbajnoki trófea elhódításával, mert minden egyes online mérkőzésünk eredménye további csapatpontokat jelent a Nemzetek Csatájában, amelyben eldől, hol élnek a legjobb FIFA-játékosok a világon. Ha a valódi gyepen nem is, akkor legalább virtuálisan írjuk át a futballvilág erőviszonyait! Én azt mondom, hogy World Cup 2010 gyakorlására fel! Minden futballrajongónak erősen ajánlott vétel.«

»Land of Hope and Glory, Mother of the free...

MŰFAJ»	»SPORT
MEGJELENÉS»	»2010. 04
KÉSZÜLTSÉG»	»95%

www.pcguru.hu/1868

»A FIFA World Cup 2010-zel az EA-nek kétségkívül sikerül elfeledtetni az eddigi Európa- és világbajnokságokra kiadott programjainak bakijait. Egészen kiváló sportjáték.

»MO

PRO
»Valódi vb-hangulat, gyönyörű grafika, szórakoztató játékmenet, érdekes online opciók

KONTRA
»Nem sok, talán a szűk játékos-adatbázis, de az aktuális válogatott kereteket bármikor letölthetjük.

»fejlesztő: Crytek »kiadó: Electronic Arts »web: www.ea.com/games/crysis-2

A dzsungel marad, az alapanyag változik

A Crysis minden idők egyik legjobban várt és leglátványosabb PC-s játéka volt, és már több mint két éve várjuk a folytatást. A Crytek végre megmutatta, min ügyködtek eddig, és úgy tűnik, év végén ismét egy kiváló akciójátékban merülhetünk el.

írta» CHOCHO

CRYSIS 2

De még milyen kiválóban! Ahhoz viszont, hogy értsük, mit kellett kijavítani az előző rész óta, nem árt egy kicsit visszaemlékezni a Crysisra. Nemcsak azért volt mérföldkő, mert a maga korában egy gép sem akadt, ami maximálisan kihajtotta volna a hozzá írt grafikus motort, hanem azért is, mert látványvilága és játékmenete évekkel mutatott előre. Még ma sem igen van olyan program, ami felvehetné vele a grafikai versenyt (talán csak a múlt havi Bad Company 2-nél éreztem, hogy összhatását tekintve jobban fest), s ez így, több mint két évvel a megjelenése után egyedülálló jelenség. Viszont tény, hogy remekbe szabott designja mellett sok olyan hiányossággal is bírt (történet, változatosság, statikusság), amiket gyakran felhoztak ellene, és melyeket már ki kell javítani egy folytatásban. A Crytek cirka 20 hónapja dolgozik a Crysis 2-n, immár teljes erőbedobással, és hatalmas változás, hogy ugrik a széria PC-exkluzivitása, hisz a második rész konzolokon (Xbox 360, Playstation 3) is napvilágot lát. Jó kérdés persze, hogy a számítógépeket is megizzasztó látvány és a szabad játékmenetből adódó lehetőségek széles tárháza miképp oldható meg úgy, hogy maradéktalan élvezetet nyújtson mind a frissen fejlesztett (azaz számítógépes), mind a már évek óta, fixen a piacon lévő hardverek tulajdonosainak. Nos, a Crytek semmit sem bíz a véletlenre, és ha igaz, amit mondanak, akkor tuti, hogy 2010 végén eljő a világvége.

ÜDV ÚJRA ITTHON!

A Crysist annak idején nagyon sok kritika érte gyenge története miatt, és valljuk be, ez nem volt alaptalan. Nomád és az idegenek meséje minden volt, csak eredeti nem, a végén pedig mindössze a grafika és a játékmenet viszonylagos sokszínűsége vitte el a programot, amit az utolsó képsorok és pályák különben lesülylyesztettek volna a középszerűségbe. A folytatásban a Crytek igyekszik kiköszörülni ezt a csorbát, kicsit személyesebbé téve az élményt azáltal, hogy a folytatást komolyabb atmoszférával ruházza fel. Ehhez elsősorban a dzsungeles, trópusi környezetet kell száműzni, hisz amit ott láttunk, az nem volt elég ismerős ahhoz, hogy komolyan vehessük a sztorit, és lássatok csodát, a németek nem viccelnek. A Crysis 2 2023-ban játszódik, három évvel az első játék eseményei után. Ahelyett, hogy az idegenek meghátráltak volna nukleáris fegyvereink elsöprő erejétől, csak dühösebbek lettek, és

»Bármi is ez, frászt kap tőle a városkép-bizottság...

»Azért ugorjunk majd be a Starbucksba egy kávéra

szép lassan elárasztották bolygónkat. Elsőként Londont, Tokiót és Riót pusztították el hatalmas, meteorszerű krátereket vájó fegyvereikkel, majd az út az USA-ba vezetett, hogy szép lassan bekebelezzék és felszámolják az emberiséget. Jelenleg ott tartunk, hogy a halottak száma napról napra milliókkal nő, és az égboltot idegen űrhajók rajai homályosítják el. Az utolsó reményt az összefogott katonai szervezetek és a modern fegyverek jelentik, na meg az a maradék katona, akik először néztek szembe a felfoghatatlannal évekkel korábban. Közülük az első rész vén rókáját, Prófétát irányíthatjuk majd, aki ezúttal New Yorkban igyekszik kitakarítani a bolygóközi szemetet. Már ami megmaradt a városból, ugye. Ez persze csak a kerettörténet, a játékhoz komoly forgatókönyv társul majd, háttérelemekkel, mellékszálakkal, és végre kidolgozott karakterekkel. Utóbbihoz hozzásegítette a Cryteket a magyarok által hegesztett Crysis: Warhead is, és ezután már az ott megismert, klasszikus történetmeséléssel találkozunk majd, azaz lesznek átvezető videók, felrúgva így a csapatfőnök Cavet Yerly régi filozófiáját, mely szerint „a játék nem film". Bizony, várható dramaturgia, érzelmek és igazi szereplők, arról már nem is szólva, hogy az az energia, amit a Crytek a Crysis világába fektetett, csak itt fog igazán eredményt mutatni.

VÁR ÁLLOTT, MOST KŐHALOM...

A helyszín tehát New York, az időpont pedig az elkeseredett vég kezdete. Az emberiség kihalóban, a védelmünk romokban, a remény haldoklik... azaz nem túl jók a kilátásaink. Akármilyen furcsa, ez már önmagában véve is újdonság, lévén a Crysis sorozat (na meg a nagy elől, a Far Cry is) távol állt eddig ettől a fajta pesszimizmustól. Mindig a hi-tech fegyvereké és a kőkemény főhősöké volt a főszerep egy olyan világban, ami kizárólag az akciót és a látványos harcokat tartotta előtérben, elfeledkezve olyan apróságokról, mint a sztori vagy a hangulat. Így hát ahhoz, hogy most valami eredetibbel rukkolhassanak elő a készítők, az atmoszférát új alapokra kell helyezni, hogy ezáltal a Crysis 2 sokkal komorabb, mélyebb játék lehessen elődjénél. A fejlesztők elmondása szerint már szükség volt nagy léptékű változásra, hisz a sztori komolyabbra fordul, és gondolom, az is szerepet játszott, hogy nem akarták ugyanazt a környezetet lenyomni a torkunkon, amit már háromszor is tettek. S ha már város, akkor sok utca és nagy szabadság, mely tulajdonságok az ilyen környezetbe ültetett FPS játékoktól manapság nem túl megszokottak. (Gondoljunk csak a BioShockra és annak „városára", ami lineáris pályákat rejtett.) A játék produceri székében ülő Nathan Camarillo azonban kijelentette, hogy meg fogunk lepődni a Crysis 2 nyújtotta szabadságon, legfőképp azért, mert elfelejthetjük a láthatatlan falakat és a zárt, normális értelemben vett pályákat. Mi több, a világgal is gyakorta interakcióba léphetünk, erre pedig Nathan fel is hozott pár apró példát. Az egyik, hogy azon felül, hogy mentéstől mentésig rohanunk egy pályán, fel is fedezhetjük azt, ezáltal kiterjesztve az addig megszerzett ismereteinket. A Crysis bár sok lehetőséget nyújtott a harcban, nem adott elég felfedeznivalót, különleges tartalmat a kezünkbe. Itt ez másként lesz, lévén hogy átkutathatjuk majd a holttesteket, és találhatunk hangfelvételeket, amiket lejátszva átérezhetjük az elveszett lelkek szenvedését, és velük lehetünk utolsó pillanataikban. Nathan szerint ez a fajta személyesség adja majd a Crysis 2 igazi erejét, s bár igaz, hogy nem új ötletről beszélünk (ez a System Shock 2 óta divat az FPS-ekben), a megfelelő felhasználás mellett úttörő erejűnek tűnhet egy olyan szériában, mint a Crysis. Persze a város nem igazi épületek nélkül, így szinte az összes ismert háztömb vagy tér szerepel a palettán, természetesen a világvége stílusához igazított tálalásban. Szökőkutakból (nem a megszokott módon) spriccel a víz, autóroncsok hűtője szivárog, az időjárás és a napszakok pedig folyamatosan átváltoztatják a Nagy Almáról alkotott képet. Minden omlik és pusztul, de erre még mi is rásegíthetünk, ugyanis bár kissé korlátozottan, de a Crysis 2 is rombolható környezettel igyekszik meghódítani a szívünket. Persze a Bad Company 2-höz hasonló szilánkorgiára nem kell gondolnunk, ám az, hogy a kisebb épületek, falak szétlőhetők és felrobbanthatók, bőven elég a sokrétű környezeti interakcióhoz. A város maga amúgy is folyamatosan amortizálódik, és hatalmas betontömbök, falak dőlnek le látszólag teljesen véletlenszerűen, azt az érzetet keltve, hogy ebben a betondzsungelben még annyira sem vagyunk biztonságban, mint a koreai szigeten három évvel ezelőtt. Az evakuálás nem volt sikeres New Yorkban, így lépten-nyomon túlélőkbe, szerencsétlen földönfutókba botlunk, akik vízért vagy védelemért könyörögnek, s ha van egy kis időnk, akár segíthetünk is rajtuk, már amennyire erőnkből telik. Egy szó mint száz, a Crysis 2 belvárosi jelenetei olyan közel hozzák a háborús hangulatot az apokalipszishez, amennyire csak lehetséges, és ha van olyan csapat, amitől ezt el is várjuk, hát az a Crytek.

CSŐSTÜL JÖN A BAJ

Pár hónappal ezelőtt jelent meg a Capcom eléggé középszerű (57%-ra büntettem a PC Guru hasábjain) Dark Voidja, ami azon felül, hogy

»KICSODA PRÓFÉTA?
AVAGY HOGYAN VÁLJUNK FŐNÖKBŐL MEGVÁLTÓVÁ

Laurence Barnes hadnagy az első részben a Raptor osztag vezetője volt, s most visszatér, hogy rendet csináljon. Próféta a Crysisban érdekes kalandba keveredett, hisz épségben tért vissza az őt elrabló idegenektől, és túlélte az atombombát is, amit a szigetre dobott a hadsereg. Tényleg megváltó lenne?

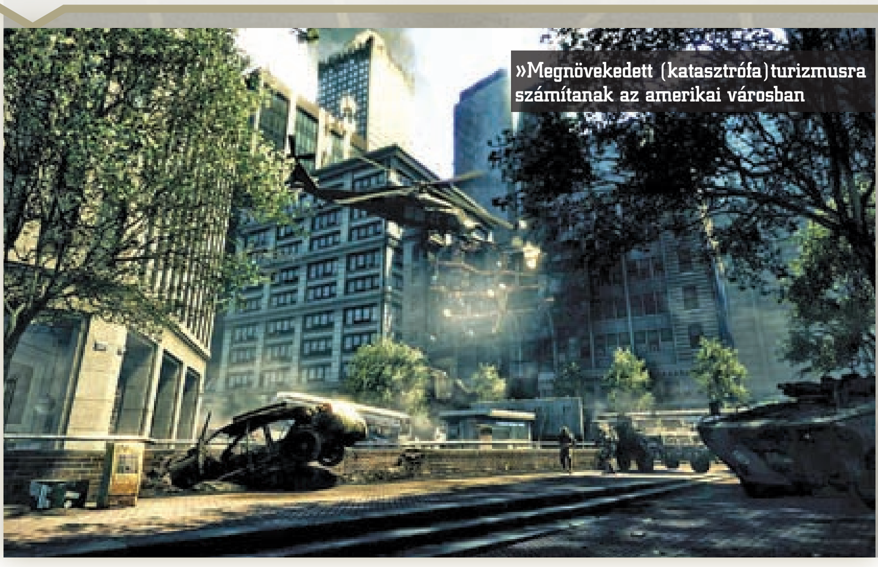
»New Yorkban hamar elértéktelenednek az emeleti lakások

PC-n irányíthatatlannak bizonyult, egy dologgal azért sikeresen felhívta magára a figyelmet. Ez a vertikális harc volt, vagyis ellenfeleinkkel akár függőlegesen is küzdhettünk, ha úgy kívánták a pályatervezők. S hogy ennek mi köze van a cikkhez? Nos, a Crysis 2-ben is lesz ilyesmi, méghozzá sokkal fejlettebb megoldásokkal, mivel itt már nem lineáris játékmenetről beszélhetünk. Az ellenfelek sokszor törhetnek fel a föld alól (metróalagutak, csatornák… nyamm!), de bizonyos gépezetek a felhőkarcolók tetején is tudnak egyensúlyozni, így míg az első részben csak repkedtek körülöttünk az idegenek, addig itt egyenesen elárasztják a játékteret. A fejlesztők ígérik, hogy ezáltal a harc minden eddiginél taktikusabb lesz, és ehhez hozzásegítenek majd a nagy külső terekből elérhető kisebb, szűk pályarészek (ez valószínűleg bejárható épületeket jelent majd). A változatosság tehát nem áll meg a nagy házak közti rohangálásnál, hanem magában a játékmenetben is tapintható lesz. Itt kap először szerepet, hogy Próféta ruhája, a Nanosiut 2.0 ismét amolyan szuperhőssé teszi viselőjét, és ennek köszönhetően az hatalmasakat tud ugrani. A nagy épületek tetején egyikről a másikra szökkenve is megközelíthetjük ellenfeleinket, így változtatva igazi játszótérré a város romjait, s mint az kiderült, ez volt a Crytek valódi célja. Állításuk szerint már akkor kikristályosodott a szabad játékmenet gondolata, amikor még csak beszélgettek a Crysis 2-ről, és hogy ismét Nathant idézzem: „A Crysis 2 egy sandbox játék”. Crackdown ideGenekkel, FPS módban? Jól hangzik.

> » Az első rész sokak szerint leginkább a Cryengine technológiai bemutatója volt. Most viszont megtudjuk azt is, milyen, amikor a Crytek történetet mesél. «

A JÖVŐ TECHNOLÓGIÁJA

Mindez szép és jó, de a dolgunk az emberiség végnapjaiban egyáltalán nem lesz könnyű, lévén mint minden, ez is feltételekhez kötött. Ahhoz, hogy felvehessük a harcot a világunkra hajtó idegenekkel, két dologra van szükségünk: megfelelő felszerelésre és olyan gépre, amin ez a játék hajlandó normálisan futni. Az elsővel kapcsolatban legyen elég annyi, hogy az új nanoruha minden eddiginél jobb szolgálatot tesz (lásd a boxot!), ám utóbbi már keményebb dió, hisz a Crysis még ma is híres arról, hogy míg más FPS-ekben nyugodtan feltolhatjuk a látványjavítókat, addig ott azt a mostani videokártyákkal is meg kell gondolni. Sajnos a Crytek is kénytelen volt elismerni, hogy a CryEngine 2.0 túlontúl megelőzte korát, mégsem kell bitófára küldeni a drága németeket, mert most esküsznek rá, hogy jobban átgondolják a minimum gépigényt. A Crysis 2 alatt a már egy éve a csapból is folyó CryEngine 3.0 fut, az a motor, amit eddig először mutattak be úgy, hogy kifejezetten kész a következő konzolgenerációk elvárásaira (az Unreal Engine 4.0-ból még nem láttunk semmit). Ennek ellenére viszont olyannyira programozóbarát, hogy a jelenlegi hardvereken is remek sebességgel fut, és mindemellett úgy néz ki, hogy az állunkat is földre ejthetjük miatta. A Crytek technológiai előnye most akkorának tűnik, mint az id Software-é volt az ezredfordulón, és a konkurencia ismeretében kijelenthetjük, hogy a Crysis 2-nek nem



»Megnövekedett (katasztrófa)turizmusra számítanak az amerikai városban

»NEW YORK, NEW YORK«

New York nem először ihleti meg a játékfejlesztőket, és mind ez idáig a legjobb másolata egyértelműen a GTA IV Liberty Cityje volt. A Crysis 2 azonban nemcsak egyes elemeit másolja le, hanem magát a nevesített várost adja a kezünkbe, így elvárjuk, hogy olyan helyek is szerepeljenek majd, mint a Szabadság-szobor vagy a Brooklyn híd, de Manhattan kincsét, a Central parkot sem lenne szabad kihagyni. A sok fa kicsit visszahozná az első rész emlékeit. Ami viszont biztos, hogy bekerült a játékba, az a Time Square, amit az eddigi egyetlen ingame-videó alapján igen megviselt az idegenek inváziója.«

»PC VS DOBOZOK«

Ugyan a cikkben ejtettem néhány keresetlen szót a PC-s és a konzolos változatokkal kapcsolatban, a hivatalos álláspont az, hogy a számítógépes játékosok előnye nem lesz annyira drasztikus, mint azt elsőre gondolnánk. Bizonyos apróságok (úgymint a DirectX 11 teljes körű támogatása vagy a finomított fizika) persze csak itt lesznek elérhetők, de az összevetett látványban a Crytek célja egy minden platformon hasonló eredményt mutató játék elkészítése volt (amit nyilván mi PC-sek a bővebb beállítási lehetőségek miatt megváltoztathatunk). Ez már csak azért is különös, mert az első részt még most is agyba-főbe tuningolják a modderek, azaz a CryEngine 2.0-ban is van kakaó.

»A betondzsungel sem sokkal bizalomgerjesztőbb, mint Korea

akad méltó vetélytársa. A millió tereptárgy, a hihetetlenül kidolgozott részecskeeffektek és a büntető fizika a városi, eddig még a motortól idegennek ható környezetben is ámulatba ejtő, és erre épül a remény, hogy a komoly optimalizáció után talán nem is lesz olyan vészes a gépigény, mint gondolnánk. Főleg azért furcsa ez, mert a prezentációkon nagyon sok látványos videó futott Playstation 3-ról és Xbox 360-ról, amik konzolok lévén, fix hardverspecifikációkkal rendelkeznek immár hosszú évek óta. Oké, van itt némi csalás, hiszen egy város geometriai modellezése kevesebb erőforrást igényel, mint egy dzsungelé, de azt, hogy a Crysis 2 kizárólag New Yorkban játszódik majd, senki sem állította, és a régi, technológiai demókon is szerepel pár dzsungeles hely, konzolos háttértámogatással. Akármit is teremtett tehát a Crytek, a CryEngine 3.0 mindenen megy, ami manapság barátja az FPS műfajnak, és jár hozzá a remek AI is, ami az első részben sem volt rossz. Ellenfeleink tökéletesen idomulnak a környezethez, kihasználják a fedezékeket, sőt, ha kell, ellenünk is fordítják a terepet azzal, hogy felrobbantják a mellettünk lévő autót, vagy kilövik a nagyobb ablaküvegeket a fejünk fölül. Az eddigi bemutatókon szerepelnek emberi ellenfelek is, akikre egyelőre nem érkezett magyarázat, de ki tudja, lehet, hogy a Half Life 2-höz hasonlóan itt is át akarnak minket alakítani a nem túl barátságos E.T.-k.

NOMÁD LÉLEK

A Crysis 2 tehát igazi folytatás lesz, olyan, ami ki is meríti e szerepkör minden apropóját. Új helyszín, új főhős, új játékmenet és új grafikus motor, a konzoltámogatásról már nem is beszélve. Mindezeket leszámítva azonban sok még a megválaszolatlan kérdés. Először is nem tudni, mi történt Nomáddal és Pszichóval az első részek óta, pedig gondolom, erre többen kíváncsiak lennének. A járművek szerepe sem tiszta, hiszen egy olyan helyen, mint New York, még most sem egyszerű közlekedni velük, nemhogy egy háború közepén. Az utolsó kérdés pedig kétségkívül a harmadik rész, amiről már régóta tudjuk, hogy lesz, hisz a Crysist a kezdetektől fogva trilógiának szánták. Lehetséges, hogy a második rész befejezése is olyan hirtelen lesz, mint az elsőé volt? Ezekre a válaszokra valószínű, hogy az E3-ig, de sokkal inkább a megjelenésig várnunk kell még. Az pedig, hogy a Crysis 2 mikor kerül a boltokba, még szintén kérdéses. Elvileg ez év végén számíthatunk rá, de tekintetbe véve, hogy az első részt is megannyiszor elcsúsztatták, ne lepődjön meg senki, ha ebből jövő esztendő eleje lesz. Kényes téma továbbá, hogy mivel a játék konzolokon is napvilágot lát, mennyi lesz a különbség a PC-s és a játékgépes változatok közt. Reméljük, hogy a frissen vásárolt atomerőművünknek nem kerül majd izzadságos munkába ugyanannak a grafikának a megjelenítése, ami a haver Xboxán vígan elszaladgál. Akár így lesz, akár úgy, a Crysis 2 közeleg, és ha megérkezik, talán újra megszabja az FPS játékok fejlődési irányát a következő három évre.«

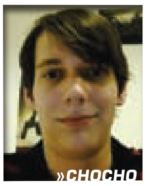
»Bár a fejlesztők igyekeznek megnyugtatni minket, azért kezdjünk gyűjteni«

»Vajon a park díszkövekkel kirakott útjait tankokra méretezték?

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2010(?)
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1173

»Minden idők leglátványosabb FPS-ének folytatása nagyon sokat ígér, és reméljük, hogy a fejlesztésért felelős Crytek elboldogul majd a számukra idegen terepen is.



»CHOCHO

PRO »Új helyszín, új motor, új főhős... ez lehet az eddigi legjobb Crysis!

KONTRA »A konzolos megjelenés ténye kissé aggasztó...

»fejlesztő: Bizarre Creations »kiadó: Activision »web: www.blurgame.com

»BÉTATESZT«

blur™

Száguldás, bomba, szeretem

Unod már, hogy ha autós játék, akkor szimulátor? Hidegen hagy a kanyar ideális íve? Szeretsz a falon kanyarodni? Vágysz egy jó kis roncsderbire? Ha leglább kétszer igennel válaszoltál, akkor a Blur nagy valószínűséggel a te játékod lesz.

írta» BATE

Megvallom őszintén, jómagam nem vagyok az autós játékok nagy szerelmese. Általában kipróbálom őket, de hosszú távon nem kötnek le ezek a programok. Nem ver hevesebben a szívem a manuális váltótól, nem érzek önfeledt örömet, ha az ideális íven érkezem a kanyarba, és számomra nem tényező, ha a harmincadik ugyanolyan kör után végre átléphetek az eggyel magasabb gépjárműosztályba. Nem is titkolom, utoljára a Need for Speed: Underground első része szögezett a monitor elé, de az annyira, hogy még egy Force Feedback kormányt is beszereztem a koleszszobámba (merthogy ez még azokban az ősi időkben történt). Engem nem zavart, hogy körpályák vannak, megfogott a hangulat, az eszetlen száguldás, az adrenalin, és a szénné tuningolt Volkswagen Golfommal játszottam végig a programot, legalább háromszor. Azóta nem is nagyon fogott meg egyetlen négykerekű-őrület sem, azonban a 2009-es lipcsei Games Conventionön volt szerencsém kipróbálni egy játékot, ami felidézte a régen elfeledett emlékeket. Nem nagy meglepetés, de a Blur volt ez a program, s mikor március elején megérkezett szerkesztőségünkbe a Bizarre Creations (a PGR alkotói) legújabb alkotásának béta verziója, mohón lecsaptam rá, abban bízva, hogy akkor, ott a németeknél nem ideiglenesen kapott el a játék hangulata. Lelövöm a poént: a Blurben másodszorra sem kellett csalódnom.

> **Adrenalin, sebesség, robbanások. Színtiszta szórakozás…**

AZ UTOLSÓ EMBERIG

Na de miről is szól a Blur tulajdonképpen? A program egy pofátlanul egyszerű (már-már elfeledett) sémát vett elő: adott egy körpálya, amin egyszerre egy tucatnál is több gép indulhat, a cél, hogy elsőként száguldjunk át a célvonalon, azt pedig, hogy miképp érjük ezt el, teljes egészében ránk bízza a program. Sőt, mi több, a játék folyamatosan arra buzdít, hogy ilyen-olyan módon keresztbe tegyünk a többi száguldó pajtásunknak. A féktelen akció és mészárlás érdekében pályaszerte különböző (újratermelődő) power-upok vannak elhelyezve, amelyeket könnyedén felkaphatunk, hogy aztán jól oda is sózzunk velük. Vagy akár meg is védhetjük magunkat. A repertoárban ugyanis van célkövető bomba, nitró, útra helyezhető akna, támadást elnyelő pajzs, elektromos „vihar”, azonnali regenerálás és a közvetlen közelünkben ható csapás, amivel az éppen előzni vágyó ellenlábasokat kenhetjük fel a szalagkorlátra. Kezdetben persze csak az esztelen durrogtatás megy, de aztán idővel megismerjük a pályákat, és

»MIT IS KAPUNK?«

A kötelező single player mellett természetesen a hangsúly az online módon lesz, ahol összesen nyolc számban indulhatunk majd, habár az egyes lehetőségeket leginkább az különbözteti majd meg egymástól, hogy az adott futamokon pontosan miért kapjuk a pontokat. Lesz igazi roncsderbi, küzdhetünk csak ketten, s lesz, mikor csakis az idő fog számítani. Ami a legérdekesebb, az a Community Event, de ez a bétában még nem volt elérhető, szóval a Blur bőven tartogat még meglepetéseket. Ugyanígy nem volt még megnyitható a járművek fejlesztése sem, szóval elmondhatjuk, hogy még csak az alapokkal találkoztunk, de mivel minket már ez is meggyőzött, izgatottan várjuk a végleges verziót.«

»Bár a kép alaposan effektezett, a játék valóban ennyire gyors és látványos

»Ebben a versenyben nem muszáj a szélárnyékot keresni, elég, ha pontosan célzunk

ráérzünk a taktikára – mert bármennyire is tűnik ad hocnak az egész őrült rangadó, ahogy kiismerjük az elénk táruló terepeket, úgy ivódik belénk, hogy az egyes szakaszokon melyik a leghatásosabb fegyver. Ennek köszönhetően a kezdetben teljesen kaotikus versenyek valódi vadászattá válnak – minden másodperc számít, és kitörő örömmel nyugtázzuk, ha a beélesített lövedékünk a megfelelő pillanatban pukkan. A Power upokból kezdetben hármat „pakolhatunk a verdánkba", kedvünkre váltogathatunk köztük, és ha épp egy olyan kerül az utunkba, amelyre nagyobb szükségünk van, akkor a feleslegeseket egyetlen gombnyomással el is hajíthatjuk. Ha pedig már megszoktuk az irányítást, és magabiztos felhasználói vagyunk a rendszernek, már csak rajtunk múlik (meg egy picit a szerencsén), hogy elsőként süvítünk-e be a célba…

»A Blur az első programok egyike, amelybe saját Twitter-kliens lesz építve. Ha tehát szeretnénk, akkor a játék kis üzenetekben minden megmozdulásunkat automatikusan kilövi majd a netre is«

A NÉP IMÁDNI FOG

A játék elején persze még alig lesz jármű és pálya, a versenyszámok sem nyílnak meg azonnal, ahhoz, hogy minél több dologhoz hozzáférhessünk, a verseny során elkövetett akcióinkkal rajongókat kell gyűjtenünk, majd a számok növekedésével szinteket léphetünk. Nem elég tehát megúszni a versenyt, aktívan részt kell venni benne, különben igencsak lassan vánszorgunk majd előre a Blur ranglétráján. De ha nem vagyunk félősek, és betanuljuk a technikákat, akkor megnyílik előttünk a játék, egyre-másra kapjuk a különböző osztályú kocsikat, különböző passzív tulajdonságokat szerezhetünk meg, amiket osztályokba sorolva használhatunk (defenzív, offenzív, optimális – eltérő bónuszokkal), új pályákkal leszünk gazdagabbak, és szépen lassan azt vesszük majd észre, hogy többórányi játékot követően két verseny között azt mormoljuk magunkban: „na még ezt a pályát", „na még ezt a szintet". A Blur ugyan egyszerű, mint a faék, hamar kitanulható, de ha ráérzünk az ízére, akkor rendkívül addiktív is lesz, és igazi adrenalinjunkie módjára vetjük majd bele magunkat az újabb versenyekbe. És itt nem feltétlenül a győzelem a lényeg, hanem a részvétel, az izgalom, a versenyek élménye – a program annyira képes felspannolni az embert, hogy elégedetten csettintünk még akkor is, mikor a riválisunk az utolsó pillanatban durrant a fenekünkbe egy nagyot. A Blur egyik legnagyobb előnye, hogy alapvetően online módra lesz kihegyezve (persze lesz single része is), akár egyszerre húsz versenyzővel, nem gépek ellen, hanem valódi játékosokkal szállhatunk be a ringbe, ami azt jelenti, hogy a kihívás folyamatosan adott, az ellenfeleket sosem lehet kiismerni, ezért a játékra aligha lehet majd ráunni. Elővehetjük majd egy gyors körre, de több órát belefeccölve is jól szórakozhatunk, hiszen teljesítményünknek – a folyamatosan megnyíló extráknak köszönhetően – mindig lesz eredménye (egészen az 50. szintig).

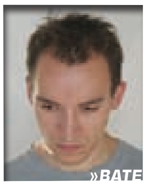
ÉLMÉNY A MAXIMUMON

Habár egy bosszantó elem akad a játékban, az újraélesztő rendszer, ami akkor is megszakítja a játékunkat, ha véletlenül keresztbefordulunk, és ghostmódban, sebességcsökkenéssel dob vissza minket a pályára, azért a Blurbe jelenleg nem nagyon lehet belekötni: amit ígér, azt szállítja is, a non-stop akciót és az őrült száguldást. Ha szabályoktól mentes, eszement szórakozásra vágysz, akkor érdemes lesz belekóstolnod ebbe a játékba, mert végre nem az számít, hogy motorhang alapján mennyire gyorsan tudsz váltani, hogy megfelelően állítottad-e be a felfüggesztést, sokkal fontosabb a tököösség és az, hogy felismerd a támadásra legalkalmasabb pillanatot. Szóval készüljetek, a Blur mindjárt itt van, és tuti magával ragad.«

MŰFAJ»	»AUTÓS
MEGJELENÉS»	»2010. Q2
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1661

»Egyszerű, de nagyszerű móka, amely ügyesen épít az alapvető ösztönökre, és ki is elégíti azokat. Akciódús száguldás, ahol a reflex nem a kuplungnál, hanem a bombakioldónál számít igazán.



»BATE

PRO »Nem bonyolult, könnyen kitanulható, de az emberi tényezőnek köszönhetően mégis kihívásokkal teli játékmenet.

KONTRA »A pályára visszahelyező rendszeren még lehetne dolgozni, mert jóval idegesítőbb, mint az ellenfelek...

»fejlesztő: Codemasters Birmingham »kiadó: Codemasters »web: codemasters.co.uk/games/?gameid=3186

Cirkuszt a pénzért...

Hihetetlen, de igaz: miközben a száguldó cirkusz milliókat csal ki a versenypályák mellé és ültet a képernyők elé, mostanában csak konzolokon találkozhattunk F1-es játékkal, s ifjú olvasóink nem is emlékezhetnek PC-s címekre...

írta» KREDENC

Persze a bevezetőben említett „csodának" is a pénz az oka, hiszen a bitbe öntés jogait a Sony birtokolta, s a japán cég kizárólag PS-re készíttette el évről évre az aktuális felvonást. Ám most mindez megváltozott: a Codemasters megkaparintotta a licencet, így még ebben az évben visszatér a Forma 1 monitorjainkra, és kezdetét veszi az őrült száguldás, reményeink szerint sok éven át. Hozzáteszem, az angolok is megijesztettek minket, hiszen 2008 májusában írták alá a megállapodást, és az első játék, az F1 2009 Wii-re és PSP-re jelent meg – ám sokak szerint ez azért történt, mert ennyi idő alatt nem lehetett egy „komoly" címet összedobni, márpedig a szerződés alapján minden évben ki kell adni az aktuális versenyidényre hangolt opust. Az első „igazi", nagy megmérettetés tehát ez év őszén debütál majd összplatformos kiadásban, PC-re, X360-ra és PS3-ra.

AZ IDEÁLIS ÍV

A Codemastersről lévén szó, olyan címek után, mint a Colin McRae/DiRT és a TOCA/Race Driver/Grid szériák, adódik a kérdés, hogy ez az új brand a szimulátor, vagy az arcade vonalat erősíti majd. Nos, a készítők igyekeznek megtalálni az arany középutat, azaz a két véglet között egy olyan játékot készíteni, amelynél a fő fejlesztési irányt ugyan a valósághű élmény jelenti, ám ez nem jelent egyben magas nehézségi szintet: az autó úgy viselkedik, ahogy várod, és ha megtanulod, hogy egy mozdulatra miként reagál, és megérted, miért úgy, onnantól kezdve a kezelése már nem is lesz olyan ördöngös. Ez pedig jó hír lehet a magamfajta kocapilótáknak, akik az F1 szeretete miatt kóstolnak majd bele a játékba, azért, hogy beülhessenek mondjuk Vettel helyébe a Red Bull volánja mögé. Paripánk ismerete annál is fontosabb lesz, mert van valami, amiben az új F1 maradandót akar alkotni, ez pedig a minden eddiginél valósághűbb, dinamikus időjárási és versenyviszonyok megteremtése. Az eső ott és úgy esik, ahogy megszokhattuk, azaz a pályák karakterisztikájából adódóan lesznek vizes és száraz részek, vízátfolyások, a felhők tovatűnésével a forró gumik által felszárított ideális ív ugyanúgy kirajzolódik, mint ahogy azt a tévében láthatjuk, ám amit ott nem élhetünk át, az az előttünk haladó által felvert víz,

»A képeken még a tavalyi szabályok alapján épített autók vannak

»Az időjárás modellezésével látszólag nem lesznek gondok…

amely alaposan megkeserítheti életünket. De nem az égi áldás az egyetlen akadály, amit le kell küzdenünk: az első edzésnapon például még nem lesznek felgumizva az aszfaltcsíkok, így a verdák tapadása is romlik, azonban a versenyre mindez természetesen megváltozik; ez a jelenség, mely természetes ebben a sportban, és amelynek áldásos és átkos következményeit annyiszor láthattuk a tévében, még talán soha nem volt átélhető ilyen intenzív formában autós játékban. Az előző bekezdés fényében sietek hozzátenni: mindez nem jelenti azt, hogy az alattunk dohogó gép vezethetetlenné válik (az Active Track nevű okosság például kiemeli a pálya és a többi autó körvonalait, ha nagyon leromlanának a látási viszonyok) – feltéve persze, hogy megfelelő gumikat választunk, hiszen slick papucsokkal kimenni egy felázott pályára (vagy túl sokáig kint maradni, ha a zivatar épp a verseny közben szakad a nyakunkba) nyilvánvalóan itt is egyenlő lesz az öngyilkossággal…

KI A JANI?

A kampánymód ugyancsak hasonló realizmussal csábítja a sport szerelmeseit. Bármely csapathoz leszerződhetünk, ez pedig meghatározza a győzelmi feltételeket, elvárásokat is: a Ferrariba ülve célunk nem lehet más, mint az évad végére elnyerni a vezetői és konstruktőri vb-címet, míg az újonc Lotus kormánya mögött gépészkedve már a pontszerzés is komoly fegyverténynek számít. Természetesen éppúgy, mint a való életben, a team mérnöki apparátusa megállás nélkül dolgozik a hazai bázison, így folyamatosan javulhat (vagy épp romolhat, láttunk már ilyet…) autónk teljesítménye, menettulajdonságaival együtt. Sőt, a csapaton belüli sorrend is beleszól mindebbe: ha társunkat folyamatosan megelőzzük, a vezetőség minket választ az első számú pilótává. Ennek több hatása is lesz: egyrészt a fejlesztéseket először mi kapjuk meg, másrészt beleszólhatunk a további irányokba, azaz ha a stílusunknak egy agresszívebben reagáló, túlkormányzott autó felel meg, keresztülverhetjük akaratunkat a gárdán. Egyéni és csapatsikereink minden téren kamatoznak majd: ha a reflektorfénybe kerülünk, számíthatunk rá, hogy a verseny végi kötelező nyilatkozatok mellett a különféle tévétársaságok riporterei is az orrunk alá dugják a mikrofont, mi pedig egy egyszerű dialógusrendszer segítségével ízlésünk szerint (semlegesen vagy akár agresszíven) válaszolhatunk az olykor nem épp tapintatos kérdésekre. A kíváncsi szemek elől pedig visszahúzódhatunk saját kis pilótaotthonunkba, ahol rendezgethetjük elnyert kupáinkat, és persze konzultálhatunk menedzserünkkel, aki különféle szerződéseket dug az orrunk alá – persze ismét csak akkor, ha felmutattunk már valamit a pályán.

Schumacher is visszatért, új F1-es játék is jön – mi kell még?

A KOCKÁS ZÁSZLÓ BEKÉSZÍTVE…

Az F1 2010 technikai oldalát a jól bevált EGO motor biztosítja, és aki elámult már a GRID vagy a DiRT 2 látványvilágán, az nagyjából tudja, mire számítson; mindenesetre a téma így is komoly kihívás elé állítja a fejlesztőket, hiszen a Forma 1 versenysorozata napjainkra igazán változatossá vált: hol Monte-Carlo szűk utcáin lavírozunk (és vágtatunk ki a kikötői napfénybe az alagútból), hol a legendás Spa-Francorchamps-i pályán körözünk az Ardennek völgyében, dobogó szívvel beesve az Eau Rouge beláthatatlan ívébe, hol Abu Dhabi új, káprázatos, villanyfényben fürdő aszfaltcsíkján próbálunk célba érni. Nappali és éjszakai versenyek, épített és városi pályák, köd, szmog, eső, verőfény – mindezt egy olyan autóban átélve, ahol a szélvédőt a sisakrostély helyettesíti, amelyben szinte centikkel az aszfalt fölött ülünk, és minden egyenetlenséget, a huplikat és a rázóköveket a csontjainkban érezzük, és ahol a nehézségi erő hol beleprésel az ülésbe, hol oldalra rántja a fejünket iszonyú erővel. Kihívás ez nemcsak a játékosok, de a programozók számára is, és reméljük, hogy a birminghami, rutinos gárda ezt az akadályt is simán veszi majd. Meglátjuk, az ígéretek eddig legmerészebb álmainkat is felülmúlják, és ha tényleg megvalósulnak, oly sok év kihagyás után végre méltó módon térhet vissza ez a gyönyörű, gumi- és benzinszagú világ monitorjainkra.«

»A játékban természetesen az aktuális pályák és csapatok szerepelnek majd

MŰFAJ»	»AUTÓSZIM.
MEGJELENÉS»	»2010. 09
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

www.pcguru.hu/1302

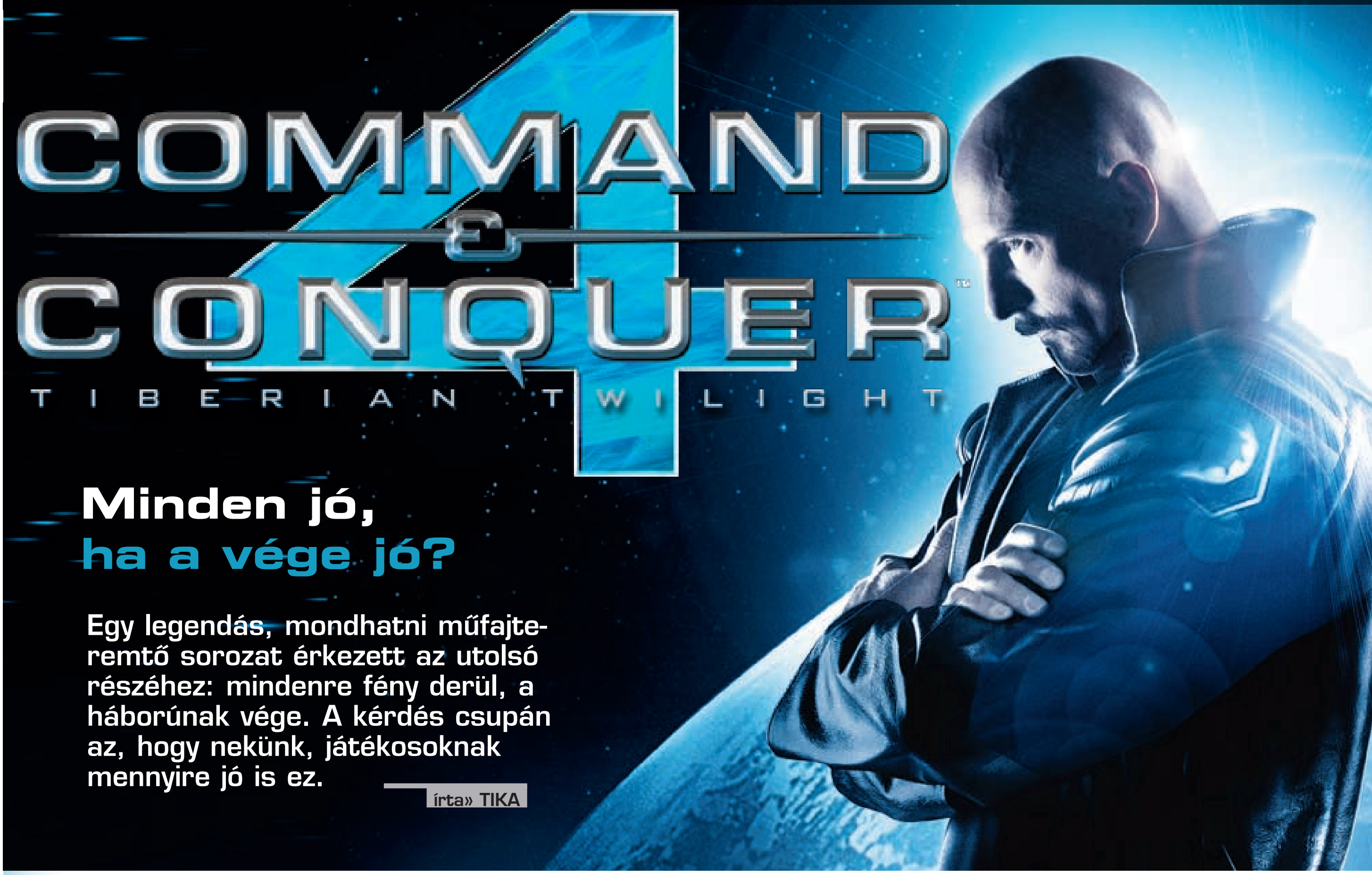
»Ha teljesülnek az ígéretek, olyan valós Forma 1-es élményben lehet részünk, mint még soha – versenypályán belül és kívül egyaránt…

»KREDENC

PRO
»Dinamikus időjárási és versenyviszonyok, mindent tekintetben reális elemek, érdekes karriermód.

KONTRA
»A durva látványhoz, félünk, durva gépigény társul majd, és kérdés, mennyire tudják belőni a srácok a nehézségi szintet.

»fejlesztő: EA Los Angeles »kiadó: Electronic Arts »web: www.commandandconquer.com



Minden jó, ha a vége jó?

Egy legendás, mondhatni műfajteremtő sorozat érkezett az utolsó részéhez: mindenre fény derül, a háborúnak vége. A kérdés csupán az, hogy nekünk, játékosoknak mennyire jó is ez.

írta» TIKA

Eljött hát az utolsó, nagy háború ideje a tibériummezőkön. A függöny legördül, és az élet nagy kérdéseire – ki a fene az a Kane, és miért olyan, mint a Duracell nyuszi (agyonüthetetlen)? – választ kapva végre nyugodtan rácuppanhatnak a rajongói fejek a kispárnákra, hogy aztán tovább álmodjanak zöld kristályokon suhanó Stealth tankokról. Legalábbis ebben reménykedett mindenki, de az EA LA durván ráfeküdt a szundi gombra, kedvenc univerzumunk ugyanis harvesterek és bázisok nélkül vágott neki a negyedik epizódnak. Ezúttal hatalmas lépegetők uralják a játékteret, és ezekből gördül ki majd a Scorpion és Flame tankok új nemzedéke...

Kezdjük talán egy kis múltidézéssel. A tibérium a '90-es évek közepén jelent meg a Földön, a nevét pedig arról az olaszországi Tiberis folyóról kapta, amelynek környékén a kristályokat hordozó meteorit becsapódott. A tudósok hamar felfigyeltek az anyag mérgező természetére – válogatás nélkül roncsolta a szerves létformákat, de felismerték az erőforrásként benne rejtőző hatalmas potenciált is. Ekkor egy karizmatikus vezető, egy próféta tűnt fel – kopasz, szúrós szemű, Kane nevezetű –, aki azt hirdette, hogy a tibérium jó, a tibérium tökéletes, és fanatikus hívei a Brotherhood of Nod zászlaja alatt egyre csak gyarapodtak. A tibériummezők és a NOD terjeszkedésének megfékezésére hamarosan megalakult a Global Defense Initiative (Globális Védelmi Összefogás), azaz a jó fiúk egyesülete, és a két fél világméretű összecsapása nem is váratott sokáig magára. A C&C alkotói három nagy háborút vizionáltak, a legutóbbi során pedig még a földönkívüli Scrin faj is beköszönt a bolygóra. Ám alighogy az alienbogarak visszavonulót fújtak, maguk után hagyva egy méretes tornyot, máris jött a következő fenyegetés, nevezetesen a zöld mezők megállíthatatlan növekedésével szinte lakhatatlanná vált a planéta. 2062-ben megtörténik az elképzelhetetlen, Kane és a GDI lepaktálnak. A NOD szülőatyja a Tacitust ajánlja fel nyugati „testvéreinek". Az ősi, vélhetően földönkívüli eredetű relikvia egyébként afféle használati útmutató a tibériumhoz. Tizenöt év suhan el, és az együttműködés gyümölcse beérni látszik, hamarosan elkészül a Tiberium Control Network, amely végleg megoldja a problémákat (nyers energiává bontja le a kristályokat).

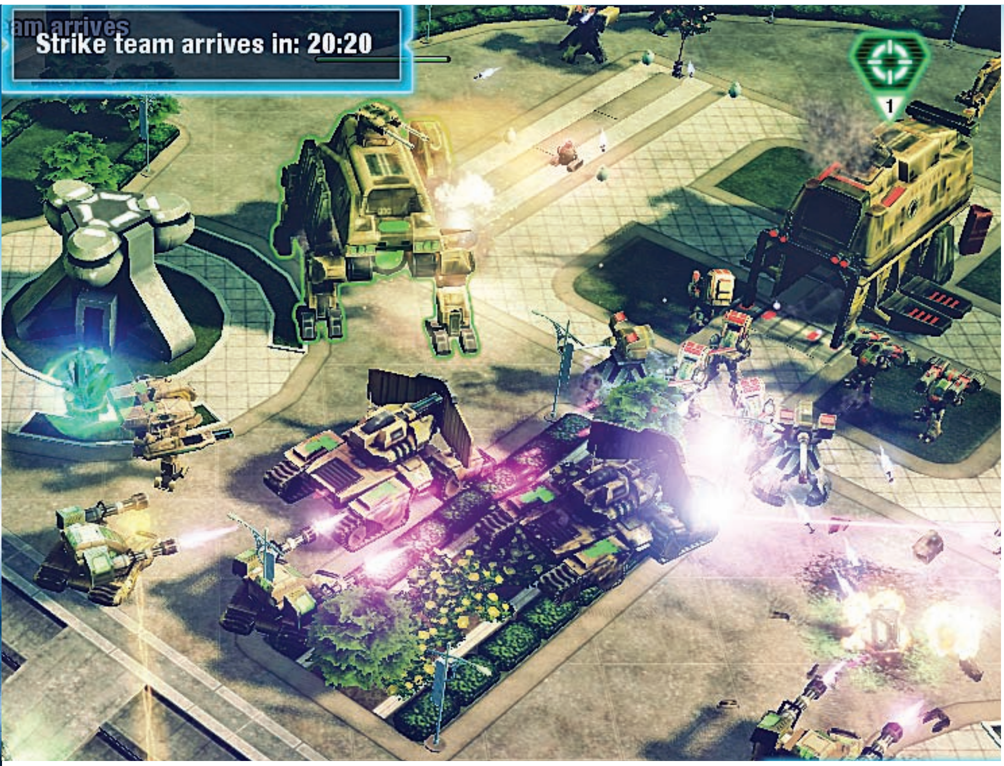
> **Egy legendás sorozat érkezett el a mindent lezáró részéhez...**

A NÉVTELEN HŐS

Itt jövünk mi a képbe. Az Incursian háború (erről a hivatalos oldalon képregény formájában lehet képet alkotni) már-már eltemetett hőseként lépünk vissza az aktív szolgálatba, egy súlyos sebesülés után. A sebek nem múltak el nyomtalanul, és az új látóimplantátummal szemrevételezhető világ sem ígér túl sok jót, különösen hogy a főbb szerepekben feltűnő színészek – mint Emily Hampshire (feleség) vagy Iona Morris (GDI boss) – ékesen bizonyítják, miszerint a jó nőkre költhető pénz a Red Alert 3 után teljesen elfogyott. A megszokott FMV-kből – élő szereplőkkel leforgatott teljes képernyős átvezető videók – ugyanis hiányoznak a B kategóriás színészek, de még inkább a D kosaras színésznők, nincs egyetlen komoly húzónév sem, és a kikacsintó bénázásokat eddig elviselhetővé szelídítő lendület is hiányzik. Joseph D. Kuncan mint Kane sem a régi, hiába ő az egyetlen tűrhető és értékelhető arc a közegben, a forgatókönyv még ezt a „jólfésült" gonosz figurát is kicsavarja, és szappanoperai mélységekbe taszítja. A történet csakis a befejezésre van kihegyezve, így odáig nincsenek is fordulatok, sehol egy lélekemelő vagy drámai pillanat, bár tény, hogy a 7-7 küldetésnyi cselekménybe nem is fért volna semmiféle csavar.

MCV

Három oktató jellegű küldetéssel kezdünk, bemutatva, hogy a szokásos build & destroy stílus lerúgta magáról az építkezést, és csak a pusztítás maradt. A C&C4 ugyanis immár inkább az új Warhammerekkel rokon – jelentkezzen, aki még tudja, hogy hol a pontos határvonal RTS és RPG között. A kulcsszó a Crawler (MCV): képzeljünk el egy mozgó főhadiszállást, amelyből három különböző fajta létezik: támadó, védekező és támogató. A koncepció pedig a következő: minden pálya elején lehe-



»C&C-TÖRTÉNELEM«

A Westwood Studios ugyan a Dune 2-vel fektette le a valós idejű stratégia alapjait, de a műfajt csak az 1995. aug. 31-én megjelenő Command and Conquer tette elfogadottá és hihetetlenül népszerűvé. Az Első Tibérium Háborút hamarosan egy kiegészítő lemez, a Covert Operations követte, majd 1999-ben érkezett a Tiberian Sun (2030 – Második Tibérium Háború), amely szintén egy add-onnal bővül, Firestorm címmel. A sorozat megpróbálta FPS alapokra is áthangszerelni a népszerű univerzumot, de a Renegade 2002 egyik legfájóbb bukása lett. A 2006-os, akkor már az EA fejlesztésében megjelenő Tiberium Wars (2047 – Harmadik Tibérium Háború) köszörülte ki a csorbát, és a két év múlva érkező Kane's Wrath kiegészítő is tudott még újat mutatni. A Command and Conquer Tiberian ágában akadt még néhány halva született ötlet is, bár például a Continuum munkacímen elinduló MMORPG-re magam is kíváncsi lettem volna.

tőségünk van kiválasztani az előző hármasból egy típust, amely aztán az égből fog érkezni, tehát ha a landoló zónában lenne ellenség, irányítsuk arrafelé, és azonnal kilapulnak. Miután eloszlott a por, ott van ő, nagy és lassú, ha támogató fajta, akkor repül, minden más esetben araszol. A Crawlerrel egyben kasztot is választ a játékos. A támadóval megkapja az összes izmosabb lépegetőt és tankot, aztán irány a frontvonal. A védekező hozza a gyalogságot és a Power pontokat, utóbbiakból védelmi tornyokat és kisebb, speciális épületeket húzhat fel a Crawler körül, a támogatóval pedig jön a teljes légierő és a Support számértékből megidézhető tüzérségi csapások, meg az extra (javító, morálrontó stb.) képességek.

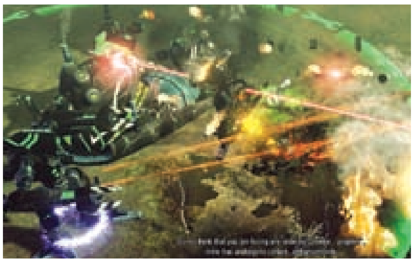
CONNECT OR DIE

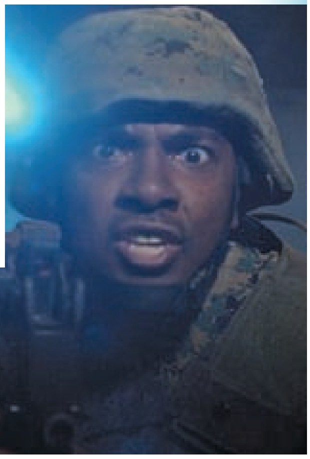
A játékhoz online profil és folyamatos internetkapcsolat szükséges, ugyanis a NOD és GDI oldalon csak külön-külön, szinteket lépve lehet újabb és újabb egységeket, épületeket és support-képességeket feloldani. Kezdő szinten alig 4 egységünk van, és a Crawler is csupán egy böhöm, védtelen mamlasz, de ahogy haladsz előre – lehet ez multiplayer meccs, vagy akár skirmish – minden értékelhető megmozdulásért XP-t kapsz, és 2000 XP, azaz nagyjából egy szingli pálya teljesítése után szintet lépsz, amellyel jobb tankokhoz, repülőkhöz és gyalogosokhoz jutsz. A General/Hand of Kane (lvl20) rang a plafon, itt már minden fejlesztés, support-képesség és egység elérhető. Ezt a kötelező tortúrát sajnos nem tudjuk megkerülni, MMO játékban 80 szinttel poén lenne, de így csak kerékkötő. Egyébként ha megakadnátok a fősodorban, elég visszalépni egy küldetést, elmenni kicsit multizni, és az újabb, erősebb egységekkel, fejlesztésekkel már gyerekjáték lesz az imént még megoldhatatlannak látszó feladat. Az online profilból következik, hogy a LAN-partiknak is vége, és a multi csak az EA szerverén játszható.

»Kíváncsiak vagyunk, hogy a történet lezárása után ennek a játéknak lesz-e kiegészítő lemeze, és ha igen, akkor az EA mivel fogja indokolni annak megjelentetését…«

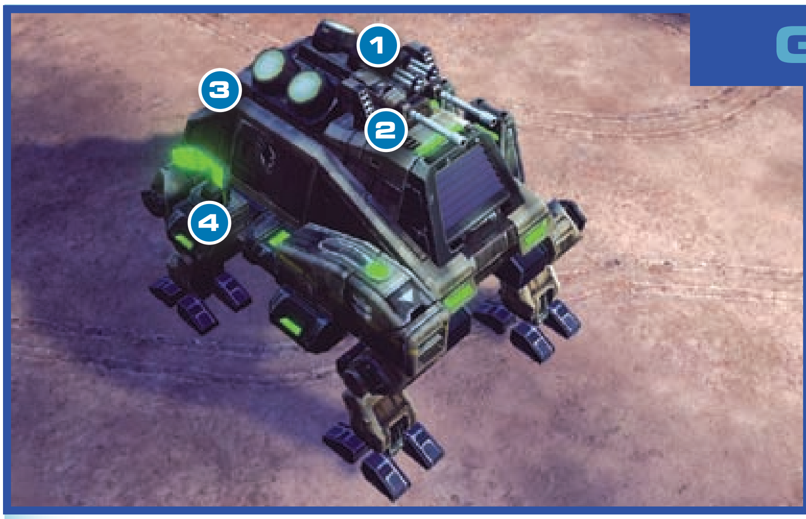
ITT A VÉG(E)! DE…

Folytatva a megkezdett történetet, a GDI és a NOD összeborulása azért nem komplikációmentes, a NOD Testvériségből ugyanis kiválik egy szakadár frakció, Gideon vezetésével. Senki nem bízik senkiben, de leginkább Kane-t akarja mindenki keresztre feszíteni. A világmegmentő terv ezúttal ugyanis az lenne, hogy a Föld három különböző pontján lévő TCN hubokat összekapcsolják a régi Scrin épülettel, és az így létrejövő hálózat lehetővé teszi majd a Scrin torony aktiválását, amely állítólag a bolygó megmentésének ugyanúgy a kulcsa, mint Kane „felemelkedésének”. A kaput csak egy speciális implantátum nyithatja meg, amit Kane és dr. Pascal fejlesztett ki karöltve, a Tacitusból származó tudásra alapozva. Időközben Gideon és bérgyilkosai a hozzánk hasonló, implanttal rendelkező embereket sorra levadásszák, így hirtelen nagyon értékesek leszünk. A tutorial után rögtön le is rohan minket Kane, illetve a másik oldalról Louise James, a GDI ezredese. A GDI, illetve NOD szálon megismerhető történet egyetlen érme két oldalát mutatja be, olyan kérdéseket feszegetve, hogy vajon megbízhatunk-e egy Folyt. 44 old.





»Egy gyönyörű pillanat az anti-Oscar válogatásunkból. Félelmetes…



GDI OFFENSE

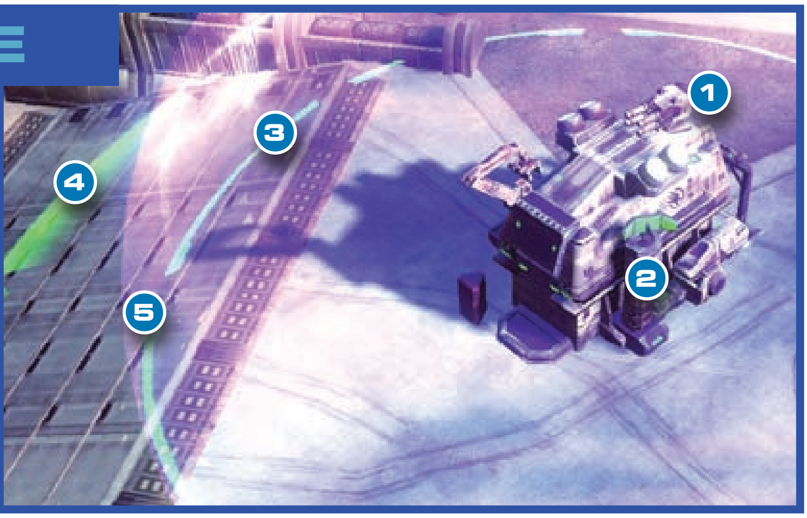
FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 3-as szinten rakétavető és dupla gatling gépágyú földi és légi célpontok ellen egyaránt.
2. TIER 2-es szinten kétcsövű löveg, kizárólag a földi egységek ellen.
3. TIER 2-es szinten kompozit páncélzat, majd TIER 3-as szinten bővítés: erősebb páncél, kisebb súly, gyorsabb mozgás.
4. TIER 3-as szinten radarberendezés, ami megnöveli a felderítés hatósugarát.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Talon, Hunter, Wolf, Titan MK II, Striker (lvl2), Bulldog (lvl3)
TIER 2: Shockwawe (lvl5), Sandstorm (lvl5), Commando (lvl8)
TIER 3: Mammoth tank (lvl12), Refractor (lvl16), Mastodon (lvl20)

GDI DEFENSE



FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 2-es szinten kétcsövű gránátvető, majd TIER 3-as szinten tovább erősített fegyverzet.
2. TIER 3-as szinten Mobility Matrix, aminek köszönhetően a pajzsok mozgás közben is bekapcsolva maradnak.
3. TIER 2-es szinten védelmi mátrix, azaz pajzs az egység köré.
4. TIER 2-es szinten Enhanced Repairs, amely megnöveli a karbantartás hatósugarát.
5. TIER 3-as szinten Enhanced Shields, amely tovább erősíti a pajzs ellenálló képességét.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Zone Trooper, Zone Enforcer, Zone Defender, Dozer (lvl2), Zone Lancer (lvl3), Spartan Tank (lvl5)
TIER 2: Zone Raider (lvl6), Armadillo (lvl8)
TIER 3: Zone Captain (lvl12), Rhino (lvl14), Juggernaut (lvl18)

GDI SUPPORT

FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 2-es szinten rakétafegyverzet a support MCV elején és hátán egyaránt.
2. TIER 3-as szinten feltöltött kondenzátorok, melyeknek köszönhetően a support-pontok az átlagosnál sokkal gyorsabban töltődnek.
3. TIER 2-es szinten továbbfejlesztett meghajtórendszer a gyorsabb haladás érdekében.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Orca, Sheppard, Hurricane, Spanner (lvl3)
TIER 2: Paladin (lvl5), Hammerhead (lvl6), Firehawk (lvl8), Conductor (lvl9)
TIER 3: Thunderhead (lvl12), Archangel (lvl15), Kodiak (lvl20)

NOD OFFENSE

FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 2-es szinten sugárvető az Offense MCV tetejére.
2. TIER 3-as szinten fegyverzetbővítés, gyújtóló-védékek megjelenése.
3. TIER 2-es szinten Stealth Generator, amely csak kitelepített módban működik.
4. TIER 3-as szinten Mobile Stealth Generator, amely rejtőzködést biztosít menet közben is.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Avenger, Attack bike, Raider, Scorpion, Spider Tank (lvl2), Mantis (lvl3)
TIER 2: Flame Tank (lvl5), Stealth Tank (lvl6), Cyborg Commando (lvl8)
TIER 3: Avatar (lvl12), Widow (lvl16), Specter (lvl20)

NOD DEFENSE

FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 2-es szinten hatalmas sugárfegyver a Defense MCV tetejére.
2. TIER 2-es szinten Enhanced Repairs, amely megnöveli a karbantartás hatósugarát.
3. TIER 2-es szinten védelmi mátrix, azaz pajzs a Defense MCV köré.
4. TIER 3-as szinten Enhanced Shields, amely nö-veli a pajzs ellenálló képességét.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Enlightened, Ascended, Devout, Slave, Reaper (lvl3), Centurion (lvl5)
TIER 2: Blackhand (lvl6), Reckoner (lvl8)
TIER 3: High Confessor (lvl12), Aftershock (lvl14), Underminer (lvl18)

NOD SUPPORT

FEJLESZTÉSEK SZINTENKÉNT

1. TIER 2-es szinten levegő-levegő rakéták a support MCV elején és hátán egyaránt.
2. TIER 3-as szinten feltöltött kondenzátorok, melyeknek köszönhetően a support-pontok az átlagosnál sokkal gyorsabban töltődnek.
3. TIER 2-es szinten Mobile Stealth Generator a meglepetésszerű támadáshoz.

EGYSÉGEK BESOROLÁSA TECHNOLÓGIAI SZINTEK SZERINT:

TIER 1: Engineer, Venom, Marauder, Cobra, Scalpel (lvl3)
TIER 2: Tyrant (lvl5), Salamander (lvl6), Vertigo (lvl8), Hijacker (lvl9)
TIER 3: Basilisk (lvl12), Medusa (lvl15), Leviathan (lvl20)

»ISMERETLEN ARCOK«

A sorozat védjegyének számító videórészletek sosem szűkölködtek ismerős arcokban, mindig sikerült megnyerni egy-két húzónevet az ügynek. Emlékezzünk csak vissza, ott volt például Michael Biehn és James Earl Jones a Tiberian Sunban, vagy a Tiberium Wars, ahol Jennifer Morrison (dr. House szöszije), Tricia Helfer (BSG - Six), Michael Ironside és még sokan mások felvették a NOD és GDI gúnyákat, de említhetném a Kane's Wrath stáblistáját Natasha Henstridgedzsel az élen. A mostani részben a fiatalabbik Kuncan (Ryan szerepében) tűnik fel, már régóta visszajár, de mellette mindössze olyan neveket – Natasha Roi, Mel Fair, James Horan – találunk, akiknek létezését/pályafutását többnyire csak a Google erősíti meg.

»Tank-Aranka és kedvenc unokatestvérei ismét akcióban.

»THE MONOLITH MONSTERS

AVAGY HOGY IS VOLT AZ OTT MINDENNEK A KEZDETÉN...

A Command and Conquer univerzumának alapötlete a következő három úriembertől származik: Brett Sperry, Eydie Laramore és Joseph Bostic, bár azt is hozzá kell tenni, hogy eredetileg fantasy-témát, harcosokat és varázslókat vizionáltak, amit csak a '90-es évek elejének világpolitikai tendenciája (Öböl-háború stb.) miatt változtattak a ma már ismert világképre. A játékelemek és a felépítés a Dune 2-ből származó visszajelzések alapján formálódott ilyenre (nyersanyaggyűjtés, bázisépítés, épületek), a fűszer helyére tibérium került, gyakorlatilag új és jobb formát húztak a kipróbált szisztémára. A Tiberium, és egyben a „meteor-kristály-növekedik-mindent elnyel" sémához az ihletet pedig egy 1957-es mozi, a The Monolith Monsters adta.«

tömeggyilkos pszichopatában, aki úgy tűnik, a bolygó egyetlen esélye. Az sem kisebb kérdés, hogy vajon a Scrin torony beindítása nem hozza-e vissza az idegeneket. A 7-7 pályányi mélységet és a pályánkénti max. 15-25 perces (de ebben már benne van az is, hogy a legutolsó sarkot is tisztára takarítjuk) játékidőt figyelembe véve nem éppen ilyen fináléra készültünk. Eddig akivel csak beszéltem, mindenkinek csalódás volt a sztori rész, jellemző, hogy újoncként még a kooperatív módhoz is nehéz társat találni, mert aki végigjátszotta, inkább elmegy multizni, és elfelejti az egészet. A kooperatívhoz még annyit, hogy a Red Alert 3-mal ellentétben itt ugyan nincs két személyre kihegyezve semmi, és a támadó kaszttal is végig lehet menni egyedül játszva, de kétségtelenül nagyobb élmény, és nem mellékesen könnyebb kettesben.

MCV+TCN=DOMINATION

Ennek az egész crawleres-kasztos egyvelegnek a multiplayerben kellene leginkább működnie. Nos, egyetlen játékmódot, a Dominationt sikerült csak társítani a rendszerhez (skirmishben is csak ez játszható), itt azért lehet rendesen morogni, bár az 1v1-től az 5v5-ig ez is lefed mindent. Jelenleg 12 darab térkép érhető el, és ez a szám reményeink szerint még emelkedni fog. A küzdelem a TCN-ek birtoklásáért folyik, amit pontokkal jutalmaz a játék, és nem a pillanatnyi dominancia vagy a Crawlerek megsemmisítése (hívhatsz újat) hozza el a végső győzelmet, hanem egy adott pontszám elérése.
A játékmenet nagyon gyors, vagy csak én öregszem a kelleténél nagyobb ütemben, ugyanakkor ha megfelelő társakkal játszol, egész élvezetes. A kasztok csak akkor egészítik ki egymást, ha valóban hozzáértő kezekbe kerülnek, a Defense alagutakat építhet, amelyeken könnyen elérhetők a távoli pontok, levédheti tornyokkal a már elfoglalt gócokat, a supportos pedig sokat lendíthet egy-egy támadás sikerén, a jó helyre ledobott aknákkal, valamint a folyamatos tápolással. Ám ha ez nincs meg, akkor ahogy a legtöbb meccsre jellemző is, jön a klikkelőbajnokság, és egyik TCN-től rohangáltok a másikig.

MINDEN DARABJAIRA HULLIK

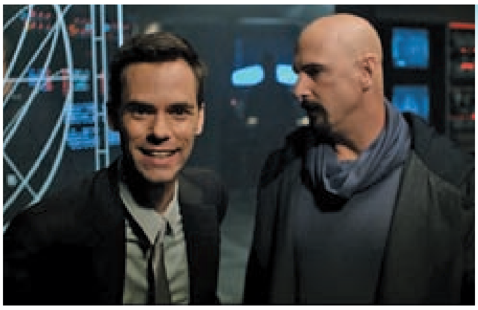
A mozgó bázis filozófia alapjaiban véve nem rossz ötlet, akár menet közben is készülhetnek az egységek (max. 4 db), a védekező kaszt pedig egy tornyot is betárazhat előre. A megfelelő méretű helyeken le lehet hasalni a monstrummal, ilyenkor a Crawler kvázi épületként funkcionál, javítja maga körül a gépeket, kiterjesztheti a védőpajzsát, kigördülhetnek a kész egységek, aztán felállhat és mehet tovább. Minden pályához van egy Command pont limit, jellemzően 50-60 CP, és addig képezhetjük az egységeket, amíg a keretet el nem érjük – egy átlagos gyalogos 3, egy komolyabb jármű 6-8, és a csúcstechnológia, mint a Mammoth tank, 10 pontba kerül. Ebből persze nem jön ki komoly sereg, veszel 4 Scorpiont, mellé 3 Stealth tankot és a 2 darab kötelező engineert, aztán szevasz. A Crawlerről szinte le sem tudod választani a haderőt, mert önmagukban gyengék, mint a harmat, így „csordában" haladsz egyik stratégiai ponttól a másikig. Mivel kő-papír-olló elven ütik egymást az egységek, csak multiban és csak megbízható társakkal tudsz mondjuk pusztán páncéltörésre berendezkedni. A Command pont limit egyébként egy kisebb trükkel még ki is játszható, hisz a Tier3-as egységek nem pusztulnak el teljesen, roncsaik ott maradnak a csatatéren, és egy 3 pont értékű engineer feltámaszthatja ezeket. Az engineerekről és a többi javító miskulanciáról amúgy élénk viták folynak jelenleg is, ugyanis ha elég sok van belőlük, tönkreteszik a játékélményt, gyakorlatilag a folyamatos tápolásuk elpusztíthatatlanná teszi a támadó éket. A Power pont szintén limitálva van, tehát nyakra-főre nem borítják majd légelhárító ütegek és bunkerek a vidéket. A Support számérték viszont regenerálódik, de okosan súlyozva, nehogy a masszív gyógyítók, beidézett bombázókötelékek átbillentsék a mérleg nyelvét erre az oldalra. A fő problémát abban látom, hogy a csekély erőket a Crawler köré kell koncentrálni, és a taktika nagy része – lopakodó egységek, bekapcsolható extra képességek, sőt, még újratárazás funkció is van – mennek a levesbe, mert a játékmenet nem erre, hanem a gyorsaságra lett kihegyezve.

...jókora űrrel fűszerezett csalódást okozva a játékosoknak

„ONE SMALL STEP..."

Ha a két oldal súlyozva van, ugye egyiken egy masszív GDI sereg, a másikon pedig a beáshatő vagy lopakodó tulajdonságokat előtérbe helyező NOD kompánia, és a Command pontok miatt egyik fél sem tud számban a másik fölé nőni, akkor jogos a kérdés, hogy miként lehet itt győzni!? Nos, a folyamatos utánpótlás lehetősége miatt minőségben (vagy veterán, vagy technikailag fejlettebb egysé-

»A széplány-felhozatal már a múlté, a finálára csak szürke egerek jutottak…



»SZUPER-FEGYVEREK«

Mint köztudott, a Defender kaszt az egyetlen, amelyik építkezhet, bár a NOD támogató kasztja is képes előásni kétféle obeliszket – az egyik gyógyít, a másik védmű –, de térjünk vissza az eredeti gondolatmenethez. Szóval a védekező Crawler főként tornyokat tehet le a megszokott beam, rakéta és lézer kiszerelésben, ám mindkét oldalon van egy-egy szuperfegyver is. A GDI-nél az Ionágyú, a Tesvériségnél pedig a Temple of NOD (tibérium-katalizátoros rakéta), mindkettő természetesen Tier3-as szerkezet, és egy időben, adott pályán csak egy lehet belőle. A fegyverek hatósugara korlátlan, elfogadható újratöltési idővel rendelkeznek, bár a teljes feltöltöttséget érdemes kivárni, mert a hatóerő így lényegesen nagyobb.

gekkel) kell az ellenfelünk fölé nőni. Pályánként is vannak technológiai szintek (ez minden meccs után nullázódik), minden meglévő egység, defenzív cucc vagy támogató képesség be van sorolva a három Tier szint egyikébe. A Tier 2-höz 5 upgrade pont kell, a Tier 3-hoz pedig még plusz kilenc, míg a Tierek között elosztott alapfejlesztések (nagyobb hatótáv, gyorsabb mozgás vagy extra páncél a Crawlerre) csupán 1-1 pontba kerülnek. És itt jön képbe a tibérium, a pályákon ugyanis újratermelődő kristályok vannak leosztva, zöldek (1 upgrade pont),és kékek (2 p), amelyeket fel kell kapni egy egységgel és a landoló zónába cipelni. A kristályt menet közben be is lehet robbantani, és az önfeláldozó fuvaros így egy kisebb ionvihart generálhat. Nem árt megjegyezni azt sem, hogy a Crawler pusztulása után nincs vége a meccsnek, hívhatunk újat, sőt, a saját egységeket bármikor törölhetjük (beleértve magát a Crawlert is), így egy elhibázott stratégia korrigálható. A technológiai fölény mellett a veteránszisztémának is jut szerep, minden harcoló jármű, katona vagy repülő három szintet léphet, amit nem csupán a lelőtt ellenség száma növelhet, de a Refueling stationöknél (vagy a roncsok után visszamaradó) felvehető zöld tibérium core kockák is (+1 level) besegítenek. A kék core-ok összegyűjtögetése pedig erősíti a fegyverzetet, általában apró kis alkatrészek, tartályok vagy például a NOD Avatarjának esetén két extra kar jelzi, hogy az adott egység már fel van töltve.

A KÖRÍTÉS…

A pályák jellemzően nem túl nagyok, a városiakba tettek némi forgalmat, és letaposható tartalmat, a tibériumi határvidéken pedig a Forgotten (harmadik, de csak mellékszerepben feltűnő frakció) is szerephez jutott. Az útvonalkereséssel és az AI-val nincs különösebb probléma, a design és a felépítés is passzol a keretbe, de nehezen befogadható, hogy csupán néhány torony (TCN, Uplink, Artillery) uralja azt a vidéket, ahol egykor a halálos kipárolgású tibériummezőkön szorgos harvesterek arattak. A látvány egyébként teljesen rendben van, bár nincs benne semmi forradalmi, és lényegében a színes lövedékek, javítósugarak vibrálása és a Mastodon földön végigsöprő töltetei teremtik meg a hangulatot, és nem a technológia. A zene még mindig fantasztikus – James Hannigan jó munkát végzett –, a menü alatt futó téma különösen, bár aki a menürendszert összeütötte, egyáltalán nem cicózott, ennyire puritán és egyszerű, ilyen, némely elemében már-már gusztustalanul elnagyolt felületet ez idáig csupán budget kategóriájú játékokban láttam. A közel 90 különböző egység legtöbbje régi ismerős, de túl kevés jut belőlük egy főre a CP szisztéma miatt, azt viszont írjuk az EA javára, hogy a Crawlereket rendesen kidolgozta…

MINDENNEK VÉGE

Bármilyen más történet mögött szívesen elviselnénk ezt a fajta játékmenetet, de a Command & Conquer a klasszikus játékelemek nélkül csak félkarú óriás, akinek ráadásul az egyik szemét még a sztorival ki is szúrták. Szomorú, hogy így kell búcsúznunk. Ha az EA Los Angeles ugyanazt csinálta volna, mint a Generals esetében, azaz nyit egy új oldalágat, talán mindenki jobban jár, mi kapunk egy klasszikus (avagy klasszisokkal jobb) befejezést, ezt meg eltettük volna a vitrinbe a Renegade mellé…«

»E heti feladványunk: találd meg az engineert a képen! Sok sikert!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1750

»Néhány EA-fejesnek el kéne jönnie Őszödre egy Elkúrtuk-beszédre. A játszhatóság hellyel-közzel megvan, jó zenével, elfogadható grafikával, csak a C&C hangulat hiányzik, de az nagyon…

PRO »Szép, okos és muzikális, számtalan egység, rendesen megspékelve extrákkal

KONTRA »Kevés maradt a régi hangulatból, csak online, szinteket bicegve játszható

GÉPIGÉNY» Intel Core 2/AMD 64 X2 CPU, 1GB RAM, 256 MB VRAM SM3-ás VGA, 10GB HDD

»66%«

»fejlesztő: Related Designs »kiadó: Ubisoft »web: anno.uk.ubi.com

ANNO 1404 Venice

Velencei kalmárok kerestetnek!

Néha baromi nehéz a játékkritikus élete: észre kell vennie az ürömöt az örömben, objektívnek kell maradnia egy szubjektív műfajban, és írnia kell, amikor még úgy játszana...

írta»]{REDENC

A bevezető természetesen az Anno 1404 kiegészítő lemezéhez kapcsolódik, mely egyszerre elégít ki és hagy kielégítetlenül minket, egyszerre tölt el örömmel és bánattal, ad dicsérni és morogni valót. Mondom, nehéz kenyér ez, de valahol épp ez a szépsége…

AMARETTO

A Venice egy igazi, „ortodox" expanzió: telepítéséhez szükség van az alapjátékra, amelyet persze a legújabb verzióra frissít. Elindítása után rögtön le kell nyelnünk az első keserű kortyot: nincs kampánymód. Igaz, helyette kapunk 15 új szcenáriót, ám ezek nincsenek felfűzve egy sztoriszálra, márpedig az Anno 1404 egyik legerősebb pillére épp ez volt. Sovány vigasz, hogy az új főszereplő, Giacomo Garibaldi mellett (nyilván a későbbi szabadságharcos, Giuseppe őséről van szó, aki köztudottan velencei kereskedőcsaládból származott) a régi ismerősök is felbukkannak, de ez akkor is kisebb csalódás volt számomra. Sietek hozzátenni: ez a 15 kihívás újabb hosszú hónapokra leköt majd minket, hiszen egy-egy menet teljesítése 4-6 óra játékidőt emészt fel, már persze a rutinos spílereknek – de nem titok: ez a csomag csak nekik szól, ugyanis itt in medias res bekerülünk a darálóba, nincs oktatás, arra a célra tessék végignyomni az alapművet, a Venice annak sűrű eszenciája azok számára, akik már nehéz fokozaton is kipörgették oda-vissza az 1404-et. Természetesen ezek az önálló feladatok is a kiegészítő új játékelemeire vannak kihegyezve, ám jóval kevesebb magyarázattal bírnak, így nem árt elolvasni a most némileg több információt rejtő kézikönyvet, bár ezzel együtt is neki fogsz futni egy-két feladatnak, mire kitanulod a csíziót. Az említett rutinos „annósokat" a nehézségi besorolás sem téveszti meg, hiszen az Easy is azt jelenti, hogy ki kell építenünk egy teljes gazdasági láncolatot, zsonglőrködve a bevételekkel és kiadásokkal – a Hard pedig maga a stratégiai mámor, négyzetre emelt szívásokkal, amikor előveszel egy órákkal előbbi mentést, vagy épp kezded elölről az egészet. De én szóltam: a Venice egy ortodox expanzió, csak és kizárólag az alapmű rajongóinak. És akkor, mielőtt kitérnék az újdonságokra, az örömködés mellett egy kis „ürömködés" is következzék: a mentett állások betöltése még mindig lassú, továbbra is csak a szcenák végén tudod meg, ha elmulasztottál egy rejtett kihívást teljesíteni, a harc még mindig facsipesz bonyolultságú, nekem még mindig hiányoznak a szűrők – bár itt már van előrelépés: megépíthetsz egy Bailiwick nevű épületet, ahol áttekintheted birodalmad különféle statisztikáit; persze ez azért nem igazi mankó, de mégiscsak valami, ráadásul itt jegyzetet is hagyhatsz magadnak, ha hirtelen abba kell hagynod a játékot, hogy legközelebb gyorsabban felvehesd a fonalat. No de akkor lássuk is a legfontosabb nóvumokat! Értelemszerűen a friss játékelemek a 15. századi Velence életéből merítenek, finom árukapcsolással a kiadó aktuális sikerjátékára, az Assassin's Creed 2-re kikacsintva. Vannak kisebb bónuszok, ilyen két (kicsi és nagy) szállítóhajó, velencei stílusban, melyek gyorsabbak és nagyobb tárolókapacitásúak az eddigi dereglyéknél, ráadásul utóbbi fegyverrel is el van látva, illetve díszítőelemek is megjelentek (virágágytól a hatalmas palotáig), amelyekkel csinosíthatjuk városunkat, de ugye ezek csak esztétikai értékkel bírnak, magát a szimulációt nem befolyásolják. Nagyobb jóság a vulkáni sziget megjelenése (ha már Itália a téma): a tűzhányó oldalában lévő nyersanyagkészletből bármiféle anyagot kibányászhatsz a megfelelő geológiai felszerelés birtokában (ezeket persze Garibaldinál lehet megvenni), így aztán azt termelhetsz ki, amire gazdaságodnak szüksége van – amíg el nem söpri teljes ipari infrastruktúrádat egy jókora kitörés… Ám még ennél is van két fontosabb elem, amelyek alaposan felkavarják az állóvizet.

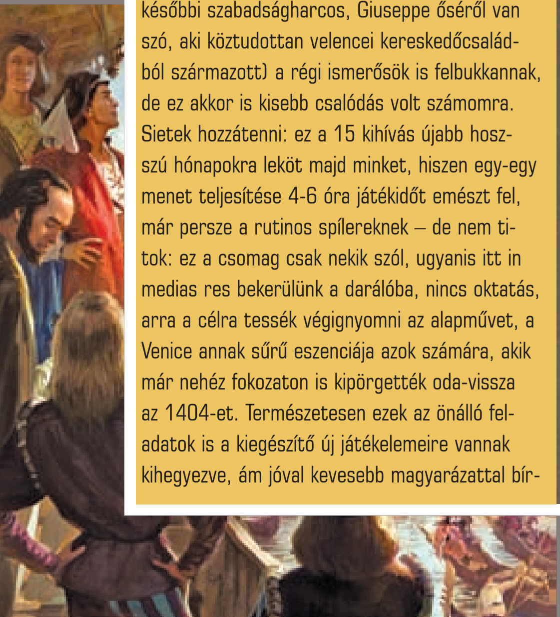
> Egy újabb kiegészítő, ami tovább nemesíti az alapjátékot…

TITOKBAN ÉS HÁTULRÓL…

Az első ilyen a szabotázs. Ehhez először meg kell építened városodban egy főhadiszállást, melyet normál lakóháznak álcázhatsz, ezután lehetőséged lesz kémeket telepíteni a másik fél településeinek

»HA GOND VAN A MULTIVAL«

Amennyiben az internetes módnál a csatlakozás közben „Upload Failed" hibaüzenetet kapsz, és NOD32 vírusirtót használsz, tiltsd le a valós idejű fájlrendszervédelmet és a webhozzáférés-védelmet.«



»A sóhajok hídját végre minden szögből megnézheted

lakóházaiba. Ha sikeres a beépülés, embered különféle akciókat hajthat végre (ragály a kutak megmérgezésével, tűzvész, lázítás és effélék), attól függően, hogy búvóhelyének milyen a civilizációs szintje. Természetesen ellenfeled ugyanígy rád küldheti maszkosait; erre a játék figyelmeztet is, és ha megtalálod őkelmét az utcán osonva, és ráböksz: kivégzed; ha nem: szembe kell nézned aknamunkája minden ódiumával. Azt pedig mondanom sem kell, hogy egy sikeres akciót követően a megtámadott város főnökével szemben presztízspontokat vesztesz, ami egy amúgy is ingatag viszony esetén akár háborúhoz is vezethet, így nem árt mérlegelned pro és kontra, mielőtt nekiállsz aljaskodni. A másik nagy ötlet a városi tanács megjelenése. Amint elérted a patrícius szintet, és felvetted a kapcsolatot Garibaldival, minden település raktárának és piacának ablakában megjelenik egy új menü, benne egy öt cikkre osztott körrel, középen egy kulccsal. Ez a tanács, amelynek egyik székét a város ura foglalja el, a többi megvásárolható tetemes aranymennyiség leszurkolásával; ha sikerül a többséget (azaz minimum három széket) megszerezned, és a velenceieknél megvásároltad a „Hostile Takeover" képességet, lehetőséged van ugyancsak csillagászati összegért zsebre tenni a város kulcsát, és ezzel a teljes település a tiéd lesz, minden épülete, egysége, úgy, ahogy van. Persze ez az akció is elég könnyen teremt háborús helyzetet, jó erre is felkészülnöd – no és persze az is kézenfekvő, hogy érdemes először saját városod székeit felvásárolni… Ez a két új elem természetesen megjelenik a kiegészítő teljes kínálatában, azaz vannak erre épülő szcenáriók, a több mint 300 új küldetés között is lesznek erre irányuló megbízások, és persze egy rakás új achievement is kapcsolódik hozzájuk. Ám igazán mindezt a legeslegnagyobb nóvum, az alapjátékból általam is hiányolt, és nagy örömünkre végre megkapott többszemélyes játékmód során élvezhetjük ki teljes szépségében.

NYÍLT VIZEKEN

Bizony, a multi, és nem is akármilyen! A mai trendek ismeretében különösen örömteli, hogy a készítők nem hagyták ki a helyi hálózatos játékot sem; az első lépések azért nem olyan egyszerűek, lévén hogy akár LAN-on, akár az interneten játszunk, készítenünk kell egy különálló online profilt, a net esetében pedig játékunkat hozzá kell kötnünk egy Ubisoft fiókhoz is. Innentől aztán már a megszokott medrében folyik a dolog, létrehozhatsz saját játékot ezernyi paraméter beállításával, csatlakozhatsz másokéhoz, sőt, lehetőség van online meccs elmentésére és és visszatöltésére is. Ráadásul nemcsak egymás ellen, de egymást segítve is mókázhatunk, hiszen van kooperatív mód is, amelyben nyolc fő vehet részt, egy csapatban maximum négyen lehetnek, akik megosztják egymással hajóikat, nyersanyagaikat, egységeiket és pénzüket. Ez sokkal pergőbb játékot eredményez, hiszen amint elérsz egy magasabb civilizációs szintre, társaid számára is elérhetővé válnak a kibővített építési lehetőségek. Természetesen mind a lobbyban, mind játék közben chatelhetünk, így megfelelő kommunikációval és összehangolt munkával valóban remek küzdelmeket lehet vívni, elhalászva az ellenfél orra elől a legjobb erőforrásokkal bíró szigeteket, kémeket telepítve városába, vagy épp elfoglalva előbb településének tanácsosi székeit, majd megkaparintva a város kulcsát – no és vad háborúkat indítva egymás ellen, ha minden kötél szakad. Ez a műfaj és ez a játék kiválóan alkalmas remek multis csatákra, így aztán minden morgásom ellenére azt mondom: ezzel az online opcióval alaposan helyrebillentették a mérleget a srácok. Helyre bizony, mert bár nem tudok elmenni szó nélkül a kampánymód hiánya és a továbbra is fennálló régi hibák mellett, a multi és a cikkben felsorolt újdonságok mégiscsak meglágyítják a kritikus szívét, aki újabb hosszú éjszakákat töltött el 15. századi birodalma építésével. Így aztán a summázat is egyszerű: a Venice nemcsak ajánlott, de kötelező vétel az alapmű és a műfaj szerelmeseinek. Manapság pedig, amikor ötpályás DLC-kért nem átallanak egyes cégek több ezer forintot lerabolni rólunk, ez a kijelentés különösen felértékelődik…«

»A Ubisoft mostanában nagyon rá van állva Velencére…

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1886

»Kötelező vétel a műfaj és az Anno 1404 rajongóinak, amely az amúgy is kiváló alapművet egy remek többjátékos móddal bővíti ki, emiatt a kampány hiánya nem is fáj annyira – csak egy picit…

»}{REDENC

PRO
»Továbbra is gyönyörű, kiváló hangok és zene, remek új lehetőségek, no meg a multi.

KONTRA
»Az alapmű ki nem javított hibái, no és a kampánymód teljes hiánya.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM 2.0 VGA, 500 MB + alapjáték (5,5 GB) HDD

»82%«

»fejlesztő: Gas Powered Games »kiadó: Square Enix »web: www.supremecommander2.com

Ronda, de nem finom

SC2 monogrammal stratégiai játékot kiadni 2010-ben nem túl szerencsés dolog, már amennyiben cégünket nem Blizzardnak hívják. Chris Taylor csapata mégis megpróbálkozott ezzel, s elkészítették nagyrobotos Supreme Commander játékuk folytatását.

írta» CHRIS

Sokszor hangoztatjuk, hogy a kiadók nem mernek kockáztatni, ezért inkább a folytatásokra próbálják alapozni termékeik sikerét. Nem túl szép dolog, és szerencsére a Steamnek és a független fejlesztőknek hála ez a tendencia lassan, de biztosan megtörni látszik. A folytatásokkal különösebb bajunk nem lehet, hiszen ha elegendő változást, fejlődést tartalmaznak az előző részhez képest, még jó is kisülhet a dologból (gondoljunk csak a nemrég megjelent Assassin's Creed 2-re). Igen ám, de ha kevés időt fordítanak erre, ha mindössze olyan rövid idő telik el a két rész között, mint a Supreme Commander: Forged Alliance és jelen tesztünk alanya között, akkor bizony gyanússá kezd válni a dolog, s fintorogva fogjuk végigküzdeni magunkat az eredetiséget feltehetően nélkülöző produktumon. Így történt ez jelen esetben is. Nincs mit szépíteni: szenvedtünk. Annak ellenére, hogy a Supreme Commander 2 nem rossz játék, csak épp hiányzik belőle minden, ami korunk stratégiai játékait jellemzi. Semmi forradalom, semmi eget rengető újdonság, mintha egy időgépbe ültünk volna, olyan érzés volt játszani a játékkal. No nem mintha nem élveztük volna helyenként a hatalmas csatákat, egységeink hosszú perceken át tartó masírozását, kommandírozását a gigászi méretű pályákon – mindent összevetve úgy éreztük, hogy itt bizony alaposan eljárt az idő a készítők feje felett, miközben nem vettek tudomást arról a tényről, hogy a nyersanyaggyűjtésre építkező, hagyományos elemeket tartalmazó játékuk bizony már kivételesnek számít mai szemmel nézve. Mert mikor is jelent meg ez a játék? 2010-ben, olyan címek mellett, mint a legújabb C&C4, a RUSE, a Dawn of War 2 (hogy csak párat említsünk), melyek mind-mind megszabadultak már a stílus eredeti jegyeitől, s igyekeztek valami forradalmit hozni magukkal az RTS-ek piacára (kisebb-nagyobb sikerrel persze, ha megnézzük a Command & Conquer értékelését).

A SUPREME-MENÜ

Ennek ellenére lehet jó egy hagyományos stratégiai játék, amire jó példa az ugyancsak idén megjelenő StarCraft 2. Mint bizonyára sokan tudjátok, a Supreme Commander 2 Chris Taylor '90-es évek végén megjelent Total Annihilation játékának alapjaira épül, amelynek főbb jellemzői a következők

»Hmm, mintha egy kis gond lenne az erőviszonyokkal

»Igen, egy idő után ebből a nézetből irányítod az egységeket...

1 A kutatási-fa teljesen új színt visz a játékba, aminek köszönhetően sokat egyszerűsödött a játékmenet. Teljesen új egységeket és hasznos fejlesztéseket rakhatunk meglévő egységeinkre 2 A gyárakban elég egyszer beállítani, mit szeretnénk készíteni, s akár folyamatos ismétlésre is kapcsolhatjuk azokat, hogy még több időt tölthessünk hatalmas hadseregünk vezénylésével 3 Technológiai fejlesztésekre elkölthető pontok száma, mely a meglévő kutatóközpontok számával arányosan egyre gyorsabban növekszik, valamint a két nyersanyagunk mennyisége, a Mass és az Energia. 4 Szabadon lévő, épp nem dolgozó gyártóinkat ezen a panelen érhetjük el, akikkel az elpusztított egységek után megmaradt törmelékeket is feltakaríthatjuk, és nyersanyaggá alakíthatjuk.

voltak: hatalmas pályák, rengetegféle egység, melyekkel vízen, levegőben és szárazföldön közlekedhetünk. Kétféle nyersanyag (a Mass és az energia), a parancsnok, akinek elpusztulása hatalmas nukleáris robbanással jár, valamint egy lassú, átgondolt játékmenet, ahol akár tíz percbe is beletelik, mire felhúzunk egy fontosabb épületet. Nos, ezek a főbb alkotóelemei a Supreme Commandernek is, amit pár rendkívül jól felépített esemény tesz még izgalmassabbá, mint például az egérgörgő pöccintésére elénk táruló ikonalapú térkép, vagy a kutatási-fejlesztési rendszer, amiről szó lesz még a cikk keretén belül. A második részben picit változott a nyersanyagkezelés formája, ugyanis ezúttal csak akkor gyárthatunk le egységet, ha már megvan hozzá az elegendő nyersanyag, s ezekhez sincs már szükségünk annyi energiára, amitől a globális felmelegedés üteme megháromszorozódik. Sokat egyszerűsödött még az épületek és az egységek kínálata, az előbbikből például szinte csak egy tucatnyi található a játékban. Ez persze érthető is, hiszen a játék konzolra is megjelent, így aztán néhány apróság feláldoztatott az egyszerűsítés oltárán. Ezzel még semmi komolyabb baj nincs, hiszen mindannyian egyetértettünk abban, hogy a túl sok egység miatt kicsit bonyolult és átláthatatlan volt az egész Supreme Commander – ami miatt sokan ódzkodtak is tőle.

Tesztalanyunk három játékmódra bontható. Az első a kampány, aztán ott a számítógép ellen játszható skirmish, végül pedig a többszereplős mód – mind-mind különféle stílusú játékmenetet kínálnak számunkra. Kezdjük rögtön az elsővel. A történet középpontjában ezúttal is három frakció kapott helyet, az UEF (United Earth Federation), az Illuminate és a Cybran Nation, melyek történetének, egységeinek megismerésére hat-hat küldetésen keresztül lesz alkalmunk. A szembenálló felek elsőre hasonlónak tűnnek (hiszen ugyanúgy építkeznek, ugyanazokból az épületekből gyártanak), azonban az arzenáljuk, az egységeik igen változatosak, s rengeteg időbe telhet, mire megtaláljuk a számunkra legszimpatikusabbat. A kampányküldetések végigjátszása egyenként nagyjából fél-egy órát vesz igénybe, de gyakorlott RTS-játékosoknak azt javasoljuk, hogy a közepes fokozatnál kapcsolják feljebb a játékot, hogy ne ásítozva nyomják végig az első két frakció küldetéseit. Erre egyébként azért is van szükség, hogy tényleg ne bóbiskoljunk el a gép előtt. A sztori ugyanis olyannyira blőd és unalmas, olyan párbeszédeken keresztül bontakozik ki, amelyek hallatán inkább végignézünk 35 hüvelygombás reklámot a tévében, mintsem még két másodpercet főhőseink nyálas, kiszámítható monológjából. Higgyétek el, ha mindezt magyar nyelven kéne hallgatnotok, egy percig sem bírnátok!

VÁLTOZÓ KAMPÁNYIDŐSZAK

Viszont ha sikerül túltennünk magunkat a finoman szólva sem túl eredeti történeten, akkor elkezdhetjük élvezni a játékot, ami alapvetően nem rossz, hiszen biztos alapokra építkezik. A Supreme Commander sajátos fűszerei ezúttal is remek ízt kölcsönöznek a programnak. Talán a legfontosabb a változatos hadsereg, amit hihetetlen nagyra duzzaszthatunk, mielőtt megindulnánk a végső támadásra. A változatosság is fontos elem, hiszen amennyiben úgy tartja kedvünk, készíthetünk földi egységeket, amiket szállítógépekkel juttatunk el a pálya egyik végéből a másikba, vagy gyárthatunk rögtön több száz bombázót, amelyekkel lédózeroljuk a célpontként megfestett épületet. Vagy fogjuk a kutatási épületeket és… Ja igen, az egyik legfontosabb újdonság itt jön a képbe,

»LEGYÜNK ŐSZINTÉK

AVAGY EGY KIS ESÉLYLATOLGATÁS A SUPCOM2 SZÁMÁRA

Miért nincs sok esélye a Supreme Commander 2-nek idén? Nos, nézzük, milyen stratégiai játékok jönnek még idén! Először is csak ebben a hónapban megjelent egy új kiegészítő a Dawn of War 2-höz, megérkezett az utolsó Command & Conquer rész (ami nem jobb, de erősebb a marketingje), s hamarosan egy új Settlers résszel is gazdagabbak leszünk. Hónapokon (vagy heteken) belül befut az ígéretesnek tűnő RUSE, és talán a Starcraft 2 is, s idén érkezik még a Civilization ötödik része. Talán nem túlzás azt állítanunk, hogy túl erős a konkurencia ahhoz, hogy igazán sikeressé válhasson ez a stratégia.«

»Az Egek ura nemcsak a moziban érhető el, de a SupCom2-ben is…

»Igen, jól látod, az a valami ott a fák között egy „hatalmas" robot…

»A játékból teljesen eltűntek a többszintű egységek, a második részben ezt egy kutatási rendszer váltotta fel, amit a TAB billentyűvel érhetünk el«

térjünk is ki rá pár szó erejéig! A képernyő bal oldalán található fejlesztési rendszer a lelke mindennek. Ezen keresztül eldönthetjük, milyen irányba kívánjuk folytatni az adott küldetést. Mivel a második résszel teljesen eltűntek az úgynevezett tierekbe csoportosítható egységek (tehát nincs szükség épületek fejlesztésére, hogy egy hatékonyabb egységet lehozhassunk), egy kutatási rendszer kapott helyet a játékban. Ez úgy működik, hogy parancsnokunkkal vagy egyéb gyártók segítségével kutatási központokat húzhatunk fel bázisunk köré, melyekből minél több található, annál gyorsabban juthatunk fejlesztési pontokhoz. Ezeket a pontokat aztán egy többszintű, úgynevezett kutatási-fán költhetjük el, ahol számtalan dolgot fejleszthetünk ki hadseregünk számára. Készíthetünk lábakat vízi egységeinknek, akik aztán képesek lesznek a partra mászni, rakhatunk extra ágyúcsövet tankjainkra, vagy energiapajzsot húzhatunk gyenge páncélzatú katonáink köré. Lerövidíthetjük a gyártási időket, megnövekedett látótávolsággal ajándékozhatjuk meg parancsnokunkat, vagy egyszerűen csak nagyobb sebzéssel vagy életerővel ruházhatjuk fel egységeinket. A rendszer nemcsak kiválóan működik, de a kutatási-fa vége felé haladva megjelennek a kísérleti egységek is, melyeket kifejlesztve hatalmas előnyre tehetünk szert. Itt aztán előkerülnek a hatalmas lépegető robotok, az óriási, több tucat egység szállítására képes repülőgépek, vagy az egységeket a pálya túloldalára kilövő ágyúk, na és persze ne feledkezzünk meg az atombombáról sem – minden RTS-játékos kedvenc tömegpusztító fegyvere ezúttal is helyet kapott a játékban.

RUSH NÉLKÜL MÁR NINCS RTS?

A kampányban felhalmozott tudásunkat érdemes rögtön a skirmish módban tovább kamatoztatni, ahol a számítógép által irányított, majdhogynem emberi tudással rendelkező mesterséges intelligenciával vehetjük fel a harcot. Itt sokat tanulhatunk arról, hogy milyen is egy játék többszereplős módban. Hamar ráébredünk, hogy a kampány folyamán kedvelt pepecselős időknek, a lassú, megfontolt játéknak már lőttek, s a korai lerohanástól kezdve mindent kapunk az arcunkba, amit csak elképzelni tudunk. Bármily kiábrándítónak is tűnhet az itt töltött idő, ez csak felkészít minket egy olyan játékmódra, ahova már csak a legbátrabbak merészkednek. Ez pedig a multiplayer. A játék ezen részét legfeljebb nyolcan játszhatják, ahol aztán alaposan meg kell fontolnunk, hogy a fejlesztés első öt

»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND **Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** AMD Athlon II X2 245 **VGA:** Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB **Alaplap:** ASUS M4A78-VM **Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN	**53 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options Low beállításon, a játék tökéletesen fut.	**50 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options Medium beállításon, az FPS érték alig csökken a Low beállításhoz képest, a játék akadás nélkül fut.	**32 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options High beállításon, az FPS érték visszaesik, de még a játszható kategóriában marad. A program élvezhetően játszható.
AQUA electromax GURU MAX **Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz **VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB **Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3 **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	**94 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options Low beállításon, a játék tökéletesen fut, évekkel ezelőtt a lelkünket is eladtuk ezért.	**91 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options Medium beállításon, az FPS érték csökkenése a statisztikai hibahatáron belül marad.	**65 FPS** 1280×1024-es felbontás. A Video Options High beállításon, a játék továbbra is könnyfakasztó sebességgel fut.

»AZ ŐSAPA«

A SupCom ősapjának a Total Annihilationt tekintjük, ami 1997-ben jelent meg. RTS-ként elsőként itt láthattunk 3D-s egységeket, s olyan sajátos különlegességek tették érdekessé, mint a térkép túloldalára is ellövő hatalmas ágyúk vagy a megszámolhatatlan egység. A játékhoz két kiegészítő lemez is készült, így az alap 200 egységet gyorsan feltornászták 250-re, valamint hetente jelentek meg újak a készítőktől. De a rajongók ezzel sem voltak megelégedve, s közel 6000 új egységet gyártottak a játékhoz, melyek közt komplett fajok is fellelhetők voltak. A kiadó, a Cavedog bezárásával sem lankadt a lelkesedés, számtalan különféle mod készült még a játékhoz, köztük olyanok, mint például az Uberhack Mod, amely a játékban található összes egységet megváltoztatta, és betett néhány újat, hogy az erőegyensúlyok jobbak legyenek. Soha azelőtt és azóta sem készítettek rajongók annyi mindent egy RTS-hez, mint a Total Annihiliationhöz.

»Csak a szokásos: kékek a sárgák ellen...

pontját mire is költjük. Gyorsabb építkezésre? Gyorsabb gyártásra? Most elköltsem az első pár nyersanyagot kutatóközpontra, vagy inkább vegyek pár tankot? A lényeg, hogy nem lesz sok időnk az első támadás megérkezéséig, így azok, akik pontosan azért szeretik a Supreme Commandert, mert lassan és megfontoltan játszhattak, talán jobban teszik, ha messzire elkerülik ezt a menüpontot.

SAJÁTOS GRAFIKA? AHA…

Akad itt viszont valami, amiről mindenképp szót ejtenénk még, ez pedig a grafika. Nem tudom, ti hogy vagytok ezzel, de számomra elég fontos a látvány, hiszen ennek köszönhetően lesz életszerűbb egy autós játék, ettől éljük bele magunkat egy FPS-be, rettegtünk a Doom 3 sötét folyosóin, na és ennek köszönhetően lehet különleges egy stratégiai játék. Sok esetben egy szoftver képes az egyéb jellemzőivel ellensúlyozni a grafikai hiányosságait, de jelen esetben nem erről van szó, hiszen szinte semmi különlegeset nem kapunk a Gas Powered Gamestől. A Supreme Commander 2 véleményünk szerint igenis rusnya, amire néha bizony rossz ránézni is. A kusza épületek sokasága, az egységek modelljei és a különleges effektusok még hagyján, ezek a dolgok még el-elmennek, de a pálya valami egészen katasztrofálisan néz ki. Kezdve a rücskös, három poligonból álló hegyektől egészen a platformelemek oldalán világító ablakszerű izékig, amikből persze mit sem fogunk látni, ha ikonalapú rendszerben irányítjuk több száz egységből álló hadseregünket. De ott aztán végképp csúnya a játék. Ahhoz, hogy valami látványszerű dolgot kicsikarjunk a programból, a szóköz billentyű lenyomva tartásával kell oldalra dönteni a kamerát, s alaposan benagyítani az egységekre. Ez 2010-ben már megbocsáthatatlan egy ilyen nagy nevű fejlesztőcsapattól. Egyetlen pozitívum a dologban az, hogy mozgás közben mindez soha nem esett 60 FPS alá, még akkor sem, ha kétháron óriási lépegetővel eregettünk lézersugarakat az ellenfél bázisa közepén maximális részletesség mellett. Mindezt látva érthetetlen számunkra, hogy olyan stratégiai játékok után, mint a 2006-ban megjelent Company of Heroes, vagy akár a 2004-es Armies of Exigo, hogyan képesek ilyen rusnya valamit kiadni a kezeik közül. Az pedig nem mentség, hogy „ennek ez a stílusa”. Mi ezt nem vesszük be.

ÁRLESZÁLLÍTÁS VÁRHATÓ

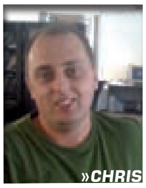
Bár sikerült a grafikát a mélységbe lehúznunk, ettől függetlenül nem annyira rossz játék a Supreme Commander 2, mint amennyire az kinéz. Szerencsétlenségére olyan címek mellett vagy után jelent meg, amelyeket látva nem túl sok eladott példányt jósolunk neki. Tény, hogy ha feleolyan jól nézne ki, mint mondjuk a Company of Heroes, vagy ha feleannyi újdonságot tartalmazna, mint a Command & Commander 4, akkor nem így néznénk most rá, de sajnos nem ez történt. A Supreme Commander 2 egy meglehetősen átlagos, helyenként rettentő unalmas játék, aminek hatalmas csatajeleneteit olyan dolgokkal rontották el, mint a végtelenül bugyuta párbeszédek és sztori, na és persze a kifejezetten csúnya grafika. Amennyiben nagy Total Annihilation-rajongó voltál, imádod a sci-fit, és nem értesz annyira angolul, hogy felhúzd magad a hallottakon, akkor bátran beruházhatsz a játékba, az ára amúgy is igen barátságos, 8000 forinton indult.«

»Tisztogató hadműveletünk igen eredményesnek látszik...

GRAFIKA»	»55%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1501

»Hatalmas robotok, több száz egység egyszerre a pályán és megújult kutatási rendszer jellemzi a folytatást, amit olyan dolgokkal tettek kiábrándítóvá, mint a grafika és a bugyuta történet.



»CHRIS

PRO »A változások jót tettek a folytatásnak, s az első részt kedvelők nem fognak csalatkozni.

KONTRA »Azok viszont igen, akiknek bántja a szemét a grafika, és kipróbáltak más RTS-t is idén.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 5 GB HDD

»76%«

»fejlesztő: Autumn Moon »kiadó: dtp Entertainment »web: www.ghostpirates-game.de

GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

Kesernyés karibi utóízek

Kemény dió karibi kalózos kalandot készíteni a Monkey Island széria után, még annak is, aki egykor részt vett a sikerkovácsolásban. Bill Tiller megpróbálta, és kicsit bele is tört a bicskája. Persze a pohár ugye vagy félig üres, vagy félig tele van...

írta»]{REDENC

Hűséges olvasóinknak már ismerős lehet a bevezetőben említett úriember és stúdiója, az Autumn Moon, hiszen 2009/1 számunk egyik tesztalanya volt a csapat első játéka, a Vampyre Story (bájos kis alkotás, 73%-os végértékeléssel). Aki pedig játszott is Mona De Lafitte kalandjával, annak semmi meglepetést nem fog okozni ez a cím – bár ez nem feltétlenül dicséret… De haladjunk csak szépen sorjában.

HÁRMAN EGYEDÜL

A játék sztorija nem egy nagy durranás, de alapnak éppenséggel bőven elmegy. Zimbi, a vuduboszorkány összeszűri a levet egy gonosz kalózkapitánnyal, hogy feltámasszanak valami ősi istent, így téve szert világuralomra. A terv első részeként elkapják az ifjú ellenlábas kapitányt, kinek legénységét zombivá változtatják; nem számolnak azonban három hősünkkel: Papa Doc Mystere, a boszi férje, Jane Starling, a bögyös kalandornő, és a Blue Belly becenevű, elhízott hajószakács feladata lenne megmenteni a világot. Csakhogy van egy bökkenő: a triót még melegében kinyírja Zimbi. Szerencsére Papa maga is vudumágus, így még a hűvösre tevés előtt kirántja lelküket a testükből, porhüvelyüket egyfajta tetszhalott állapotba helyezve, így ha sikerül visszanyerni a korpuszt, feltámadhatnak. Ez lesz az első fejezet feladata, a másodikban összeszedjük a harchoz szükséges erőforrásokat, a harmadikban pedig megmentjük a világot, mindezt váltott lovakkal, illetve hősökkel. A műfaj szerelmesei bizonyára hozzám hasonlóan felizgulnak azt olvasván, hogy több karaktert terelgethetünk, hiszen emlékeikben felderengenek olyan klasszikusok, mint az imádott Day of the Tentacle vagy a Gobliiins széria. Gyorsan le kell hűtenem a kedélyeket: sajnos a három hős mindössze annyit jelent, hogy bizonyos begyűjtött tárgyak esetében ki lehet kérni a véleményüket, például ha Jane talál egy azték nyelven írt tekercset, azt lefordíttathatja Papával, vagy amikor séfünk hozzájut pár álkulcsféleséghez, a leányzó irányításával ki tud nyitni egy lakatot. Nincsenek tehát közös akciók a szó fizikai értelmében, vagy olyan mókák, mint a DoTT-ban, hogy egyikük tette kihatna a másik kalandszálára. Ez a plusz „réteg” tehát csak arra jó, hogy kicsit megfűszerezze a sablonokat, vagy ha úgy nézzük, megnehezítse a dolgunkat, hiszen hiába tudjuk, mi a megoldás, előbb végig kell játszanunk ezt a mutogatós/megbeszélős „minijátékot”. Apropó, minijáték: számomra az is kisebb döbbenetként hatott, hogy a végrehajtandó feladataink szinte teljesen kimerülnek a tárgygyűjtés-kombinálás-használat metódusban, semmi egyéb puzzle nem vár ránk (van ugyan két

»Bájos, szép meg minden, de hol vannak a kalózszellemek...?

»Most akkor ők szkanderoznak? Ha igen, akkor én a medvefejűre fogadok

AMIT NEHÉZ (SPOILERVESZÉLY!)

Mint a cikkben írtam, van a játékban két olyan fejtörő, amely eléggé megizzasztja az embert. Az elsőben egy hullába bújva kell kommunikálnunk egymás mellé rakott képek segítségével; ha jó az adott kép, partnerünk bólogat, ha nem, rázza a fejét. A helyes sorrend a következő (balról jobbra): 3, 2, 1, aztán 4, 4, 3, 4, végül 4, 1. A második esetben kardozni kell, a megfelelő mozdulatokat kiválasztva. Itt, ugyancsak balról jobbra a 3, 1, 2, majd a 2, 3, 2 működött nálam. Még valami: a végső csatában Papa Docot a megfelelő helyre kell állítani; először a bal szélre, előre (ekkor eltalálod a démont), majd hátra, jobbról a második aktív pontra (ledől az oszlop), végül újból a bal szélre, hátra. A többi feladat egyszerű, csak ne feledd: ha elakadsz, mutogasd meg a készletben lévő cuccokat a társaidnak!

»Ahogy ezt a társaságot elnézzük, ebből itt semmi jó nem sülhet ki...

»Mondd, te kit választanáááááál?

fejtörő, ezek azonban annyira logikátlanok és érthetetlenek, hogy csak próba-szerencse alapon tudtam túljutni rajtuk), és tekintve, hogy egy-egy helyszín kb. két-három képernyőből áll, és egyszerre maximum hat tárgy lesz nálunk, ráadásul ezek felhasználása is eléggé egyértelmű, bátran állítom: a Ghost Pirates az utóbbi idők egyik legkönnyebb kalandjátéka, emiatt aztán nagyjából hat-hét óra alatt végig is játszottam.

BEVÁLT RECEPTEN NE VÁLTOZTASS

Az irányítás/kezelés mindazok számára, akik játszottak a Vampyre Storyval, ismerős lesz, hiszen természetesen a játék ugyanarra a motorra épül, így az a módi is visszatér, hogy hőseink csak annyi cuccot visznek magukkal, ami elfér a zsebükben, a többi tárgy helyét megjegyzik, és csak akkor mennek el érte, ha tényleg szükség van rá. A mechanizmus is ugyanúgy következményes, mint ott, azaz bizonyos tárgyakat csak akkor vehetünk fel vagy használhatunk, ha valamit elvégeztünk, valakivel beszéltünk, ami valamivel több ide-oda mászkálást kíván, de a „szűk” helyszínek miatt ez még kibírható. Párbeszédből amúgy nagyon kevés van, és nincs semmiféle elágazás, egyszerűen végig kell kattintgatni minden lehetőségen, aztán mehetünk is tovább (vagy vissza). A sztori az átvezető animációkból bomlik ki, sajnos azonban ezeknél néha olyan gyatra a hangminőség, hogy alig érteni valamit, feliratozás pedig itt nincs, így elég nehéz követni a cselekményt. Tetejébe a koronát: a játék vége ismét olyan csalódás volt számomra, mint Mona félbevágott kalandjának zárása. Van egy nyögvenyelős, műfajidegen „boss fight”, aztán egy zárójelenet, ami bár elvarrja a szálakat, de valahogy sokkal többet vártam tőle, hogy legalább a rövid játékidőt és a nem túl nagy kihívást ellensúlyozza, ez azonban ismét elmaradt. Sajnos nem tudom egyértelműen pozitívra értékelni a Ghost Pirates technikai részét sem. Azon még túlléndültem, hogy csak kétféle felbontást ismer a játék: 1024×768-at és 1280×800-at (16:10), utóbbi viszont nem minden rendszeren működik hibátlanul, nálam például függőlegesen megnyúlt a kép, így kénytelen voltam a 4:3-as aránynál maradni. Hogy azért dicsérjek is valamit: alacsony felbontás ide vagy oda, ez a játék is éppannyira csodaszép, mint Tillerék előző játéka, főleg a 2D-s, kézzel festett hátterek, egyszerűen minden helyszín bekeretezni, falra akasztani való, és a 3D-s karakterek is elég jól sikerültek. A beszédhangok esetében leginkább hőseink életre keltőinek jár az elismerés, a mellékszereplőknél már hullámzó a színvonal, bár miután sok szöveg nincs, túl lehet élni a dolgot. Zene is van, de kb. ennyi említést érdemel. Amit azonban szóvá kell tennem, az a humorfaktor, amely a Vampyre esetében sokkal magasabb volt, itt sajnos több a kínos-izzadságos, a 80-as évek Schwarzenegger-mozijait idéző egysoros benyögés, plusz a jenkikre jellemző szexista poén – bánatomra például Jane kisasszonyt is a hullámzó melleivel próbálják eladni, ami szerintem bűnrossz tervezői döntés. Hőseink amúgy sem nőnek a szívünkhöz, a jellemábrázolás eléggé elnagyolt, talán csak Papa Doc kedvelhető figura – az előző játékban Mona és Froderick egymagában többet ért, mint eme produktum teljes kompániája.

EZ IS MEGVOLT...

Mint írtam, nehéz karibi kalózos kalandot kovácsolni a Monkey Island után. Ez a játék annyira hajaz a nagynevű elődre és újkori folytatására, hogy az már feltűnő (nemcsak a környezetben, a vuduban, de még abban is, hogy itt is van egy beszélő fej, itt is kalandozhatunk egy óriáshal belsejében, van spéci kardpárbaj...), ám épp az hiányzik belőle, ami amazt a szívünkbe lopta: a remek karakterek, az eszement humor és a komoly kihívást nyújtó feladványok. A Ghost Pirates egy újabb kalandjáték a sok közül, amit persze lehet ajánlani a műfaj szerelmeseinek, de... és akkor itt fenn is hagyom a hangsúlyt.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1865

»Ha egy játék ennyi mindenben hajaz egy klasszikus kalandra, kell valami plusz, hogy kiállja az összevetés próbáját. Bár a Ghost Pirates nem rossz, de eme mérlegelésnél könnyűnek találtatott...

»KREDENC

PRO »A hátterek gyönyörűek, a szellemlét és a három hős kicsit feldobja a sablonos ízeket.

KONTRA »Kevés kihívás, rövid játékmenet, erőltetett poénok, technikai és tervezési bakik.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB DX9.0 VGA, 3 GB HDD

»70%«

»fejlesztő: Ubisoft Romania »kiadó: Ubisoft »web: silent-hunter.uk.ubi.com

Ötödször fut ki a tengerre a Silent Hunter, ebből kétszer a Csendes-óceánban algásodott a hajófenék, és harmadszor térünk vissza a horogkeresztes felségjelzésű farkasokkal az Atlanti-óceánra. Mélységi bombák robbanása, horizonton lángoló tankerek kísérték a sorozat útját, és ezúttal sem lesz másképp, de történtek változtatások. Előzetes kommentnek csak annyit: „Kár, hogy azokból a régi jó dolgokból nem maradt semmi...”

A tengeren csak kétféle hajó van: U-boot és célpont...

írta» TIKA

A „tengeralattjárásba” általában nem egy játék alapján szeret bele az ember, hanem lát egy filmet, pontosabban „a” filmet, esetünkben Wolfgang Petersen Das Boot című remekét, és ettől jön az a furcsa érzés, hogy most mindjárt szeretne valamit süllyeszteni. Aztán a szimulátorokban próbálja tetten érni ugyanezt a hangulatot, hallani az ASDIC pingelését, miközben a külső nyomás alatt pattogva feszül a burkolat. A Silent Hunter sorozat 1996 óta epizódról epizódra közelített a keresett élettérzéshez. Nos, mostantól még egy lépéssel közelebb vagyunk az illúzióhoz (közben meg léptünk párat vissza, de erről majd később), az új rész ugyanis tényleg arra fókuszál, hogy bemutasson egy U-hajót, a legutolsó csavarig, és tapintható közelségbe hozza a legénységet.

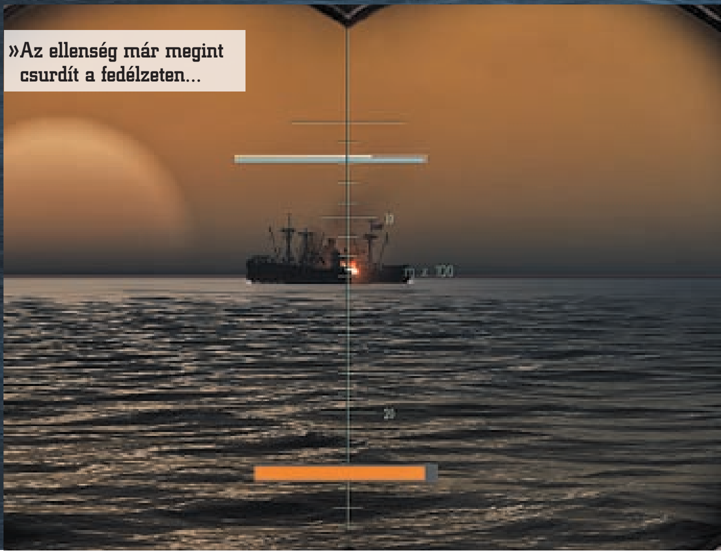
AZ ELSŐ PERCEK...

A 2. világháború kitörésének pillanatában kezdjük az ismerkedést a tengeralattjárós szakmával. Kábultan ébredezünk egy VIIA osztályú U-Boot gyomrában, a kapitány hívat – csak a tréning után bíznak ránk saját hajót. Kell némi idő, amíg megszokjuk, hogy first person nézőszögben materializálódtunk egy szimulátorjátékban, és hogy a piros készenléti fény mögött egy tengeralattjáró tökéletesen lemodellezett belső tere rejtőzik. A fémszivar a rekeszeket záró ajtókon át, a motortértől a torpedókamráig, keresztül-kasul átjárható, szinte tapintható az egész, miközben a 3 dimenziós teret a napi rutinját végző legénység népesíti be. Így már az sem meglepetés, hogy a figuránk nem funkcióbillentyűkkel, hanem sétálással vált a harcálláspontok között. Ahhoz például, hogy a löveget kezelni tudjuk, fel kell másznunk két létrán, ki a toronyba, majd az oldalsó falon lemászva a fedélzeti ágyúhoz kell gyalogolnunk. Ha alámerülnénk, akkor értelemszerűen nem hagyhatjuk a jóembert a habokban, vissza kell mászni a hajó belsejébe, és csak így adható ki a süllyedés parancs. A belső térben a periszkópot, a hidrofont vagy a radart a készülékekhez sétálva és azokra kattintva vehetjük kezelésbe, ami elsőre elképesztően jól hangzik, de hidd el, van az a pillanat, mikor pokolba kívánod az egészet (nagyobb légibázisok közelében fel-le ingázni a periszkóp és a fedélzet között, kapitányként lövegek mögé mászkálni, khmm).

HAPPY DAYS...

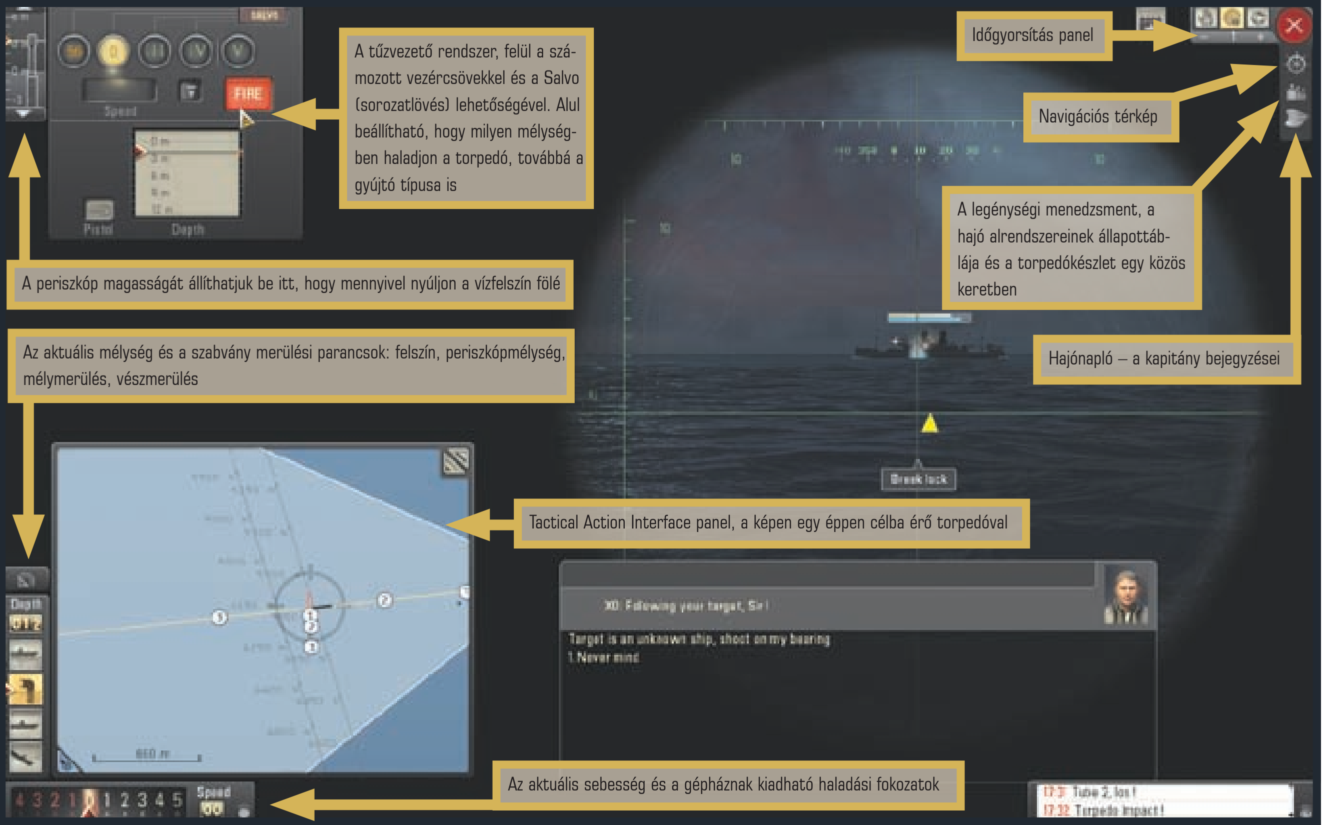
A karrier '39-ben kezdődik és 1943 májusáig tart, Norvégiától Kanadáig bejárva a vizeket, és persze az angliai blokád, plusz a nyugati konvojutak lezárása is kiemelt figyelmet kapott. A záró dátumon már

»Mi ez, vízibicikli, hogy tekerni kell...?



»Az ellenség már megint csurdít a fedélzeten...

»IGAZODJ EL A CSATA KÖZBEN IS«



előzetesen volt némi morgolódás, de '43 májusára az erőviszonyok annyira felborultak (ebben a hónapban 34 elsüllyesztett hajó, 41 U-Boot veszteség mellett), hogy Dönitz visszarendelte farkasfalkáit az Atlanti-óceánról, és a fegyvernem többé nem tudott beleszólni a háború alakulásába. A korszak egyben meghatározza a technikát, a XXI típus például ezért szorult ki, de a költséghatékonyság is szedte az áldozatait, így maradt ki a korai II és a későbbi IX hajóosztály is. A játékban tehát csak a VII-es osztályú búvárnaszádok és azok változatai (A, B, C) lovagolhatók meg. A fent jelzett időszak egyébként több különálló hadjáratra van osztva, és időrendben oldhatók fel a későbbiek, sőt, a teljes paletta kisebb elágazásokkal van tarkítva. Eközben minden egyes szakaszon belül még hadműveletekre lebontva válogathatunk a küldetések közül. A konkrét feladatok véletlenszerűen generálódnak, az adott koordinátán végzett járőrszolgálat értelemszerűen a leggyakoribb, de akad fotófelderítés, kémek partra segítése, tehát a felhozatal közel sem unalmas. Az viszont már pimaszság, hogy a fejlesztők nem a sikeresen teljesített feladatokhoz, hanem a hadműveletek távlati céljaihoz kapcsolták a továbblépési lehetőségeket, és bizony negyedmillió tonnához közelítő hajóteret kell elsüllyeszteni már az első kampányban. Természetesen a nagyobb, kiemelt jelentőségű történelmi ütközetek külön is lejátszhatók, és a többjátékos opciót is meg lehet célozni, utóbbinál maximálisan nyolc játékos tömörülhet egyetlen Wolfpackban (falka), és konvojokra, hadihajókra vadászhat.

HOVÁ TŰNT DAMON HILL, MEG A KEDVENC TÁRCSÁS KEZELŐPANELEM?

A SH megszokott tárcsái eltűntek, helyettük a bal alsó és jobb felső sarokba koncentrálták a minimális kontrollhoz szükséges ikoncsoportokat. Így férhetünk hozzá például a gépházat utasító sebességfokozatokhoz, vagy adhatók ki a sablon merülési parancsok (periszkópmélység, vészmerülés). Némiképp már az is furcsa, hogy advanced módba kell kapcsolnunk, ha méter pontossággal szeretnénk merülési mélységet állítani, de a sorozat védjegyeinek számító manuális célzási számolgatás és a komolyabb műszerezettség is eltűnt a semmibe. Ezúttal a tengeralattjárónkat a Tactical Action Interface-en kell parancsnokolni, ugyanis az SH5-ben minden támadó és navigációs manővert erre a felületre irányítottak. Ez egy alaposan felnagyítható térképvázlat a pillanatnyi pozíciónkkal a közepén, és waypontok kijelölésével válthatunk irányt, no meg az ellenséges kontaktokat is itt kísérhetjük figyelemmel. A felület szabadon méretezhető, megvan minden szükséges eszköz (vonalzó, szögmérő stb.) a tervezgetéshez, és nem utolsósorban pontos képet ad az ellenfélről. A pontos esetünkben azt jelenti, hogy egy hajónak nemcsak a vizuális látótávolságát adja meg, de a passzív és aktív felderítőeszközeinek (szonár, ASDIC) hatósugarát is megjeleníti, ráadásul a mi profilunk (zajkibocsátás, saját láthatóság) függvényében. A TAI tehát kötelezően nyitva lesz a periszkóp nézet mellett, de azért nem ennyire rózsaszín az egész, ugyanis inkább egy jó adag arcade életérzés van mögötte, nem pedig a megszokott realizmus.

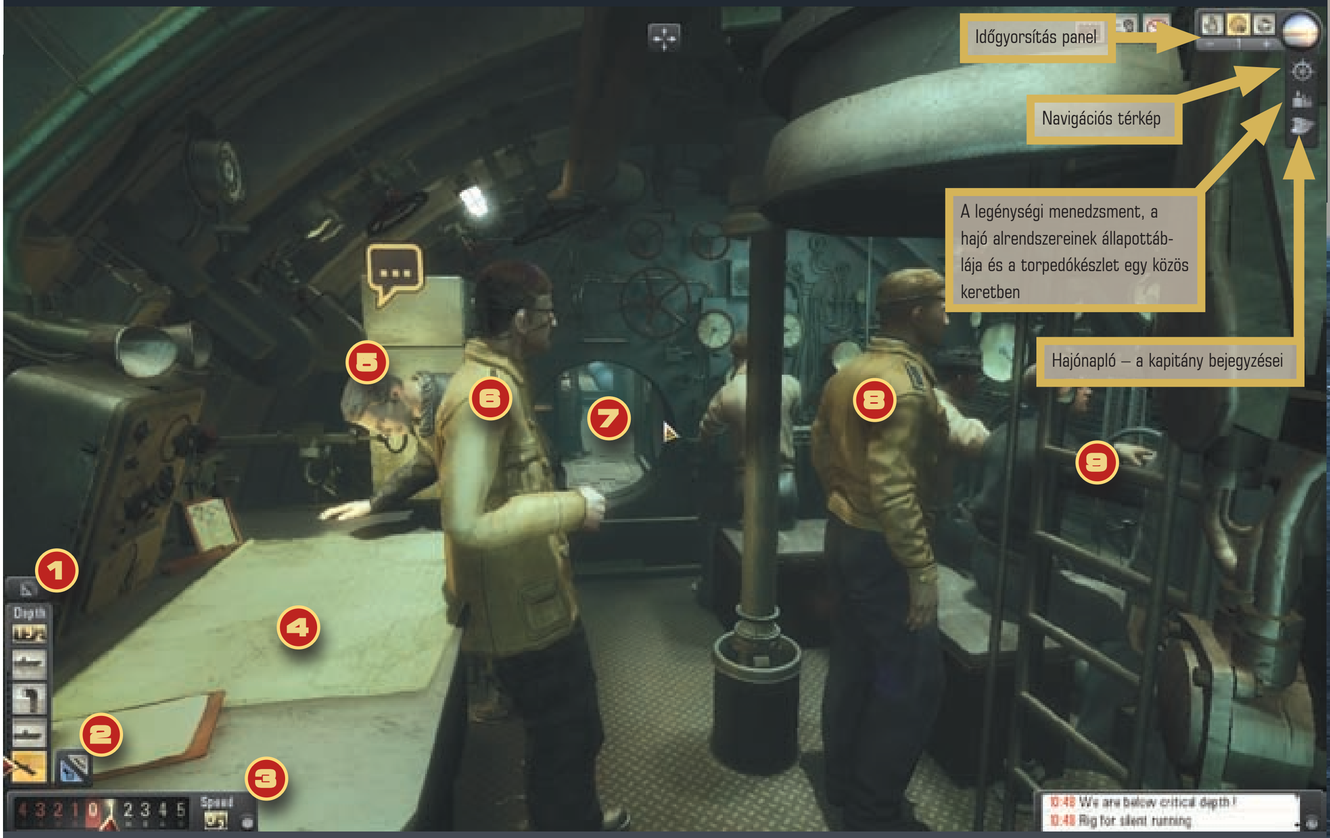
CSOBBANJUNK!

Néhány szó a tengeralattjáró működéséről. A VII osztály hajói átlagosan 150-180 km-es távolságot tudnak megtenni a víz alatt, persze nem a maxi-

»DE A VÉDELEM KIT VÉD?

Néhány szót még a Ubisoft új másolásvédelmi rendszeréről, amely lényegében itt és az Assassin's Creed 2-ben debütált. Nos, a játékhoz kapott kulcsot egy ubisoftos accounthoz kell kötni, és ami a legfontosabb, hogy folyamatos internetkapcsolat szükséges a játék futtatásához. Ha pedig netán megszakad az összeköttetés, a játék rögtön létrehoz egy friss mentést az adott pontnál, és a kapcsolat helyreállításáig vagy várni kell, vagy vissza lehet lépni a főmenübe, és körülnézni a Múzeum menüpont alatt. A rendszer gyenge pontja, ahogy az nem is olyan régen megtörtént, hogy a Ubisoft szervereinek leállása esetén a felhasználó kerülhet kiszolgáltatott helyzetbe (konkrétan nem tud játszani). Szinte az SH5 megjelenése utáni pillanatban kint volt a hír, hogy a szupervédelmet feltörték, de azért nem eszik olyan forrón a kását, a Ubisoft elrejtett néhány csapdát, és működő warez verzióról (ez idáig) még nem hallani.«

»IGAZODJ EL A TENGERALATTJÁRÓN BELÜL IS«



1 Merülési parancssor 2 Tactical Action Interface 3 Előre- és hátrameneti fokozatok 4 Navigációs térkép 5 Főmérnök 6 Navigátor
7 A hajó elülső részébe vezető átjáró – erre haladva előbb a hidrofon és a radarszekció következik, majd az orrba és a torpedókamrába juthatunk.
8 Első tiszt 9 A Támadó periszkóphoz vezető létra, innen az út a fedélzetre vezet tovább

mális 8 csomós (15 km/h) sebességgel, mert az még az átlagosnál is hamarabb leszívná az akkukat. A felszíni hatótáv ugyanakkor 15-16 000 km, és itt a 18 csomós csúcssebesség is impozánsabb. Érdemes tehát a jóval gyorsabb dízelt járatni (az elektromos telepek eközben is töltődnek), és csak a vadászat legvégső szakaszában lemerülni. A merüléshez a ballaszttartályok vizet vesznek fel, az emelkedéshez pedig sűrített levegővel fújatják ki ugyaninnen a szükséges mennyiséget, tehát kapunk egy újabb változót (sűrített levegő mennyisége), amire jó lesz odafigyelni. A hajó belsejében az oxigén folyamatosan fogy, ezért ha a CO_2-szint vészesen megnövekedne, irány a felszín, és jöhet az átszellőztetés. A játék elején a realizmus részben tett beállításainktól függően kapunk vissza komoly műszaki értéket, szóval ne nagyon butítsuk le, mert csak az élmény lesz szegényesebb.

MÁR A TORPEDO LOS! PARANCS SEM A RÉGI...

Nyilván akkor a legszélesebb a mosoly az ember arcán, ha egy kövér kereskedelmi konvoj közepébe sikerül behajózni, de ez nem megy csak úgy pikkpakk. A szokásos módon – térképen megtervezett útvonal és ordasra állított időgyorsítás – kihajózunk a tetthelyre, járőrözünk, ha repcsit látunk, lezúzunk a mélybe és várunk a kontaktra. Ahogy hallunk egy ígéretesebb hajócsavarzörejt, a felszínen a nyomába eredünk, azonosítjuk – emlékeztek a helyes kis profilképeket tartalmazó mappára, hát azt ne keressétek –, aztán megelőzzük a zsákmányt, periszkópmélységbe süllyedve bevárjuk, és levadászszuk. A torpedóvetés lényegesen egyszerűbb a régi (manuális, számolgatós) gyakorlatnál, és még a vetőcsövek nyitásának illúziójával is szegényebb. Nagyjából úgy fest, hogy ha befogtunk egy hajót, a torpedón beállított sebesség függvényében kapunk

Szépnek szép, de a régi realizmus azért hiányzik nekünk...

egy várható lővonalat, amely a tengeralattjárónk vetőcsövéből mutat a periszkóp állásával megegyező irányba. Ezen a lővonalon három pont van jelölve, miközben a befogott céltárgyból (ellenséges hajó) a haladási iránya mentén szintén indul egy vonal, a sebességének függvényében alakuló hármas osztással. Ezt a két vonalat kell úgy kereszteznünk a periszkóp mozgatásával, hogy az osztások szemre bemérve, közel azonos értékeken metsszék egymást. A periszkóp a torpedó elhajlását (giro) automatikusan korrigálja, az advanced fül alatt pedig azt is beállíthatjuk, hogy milyen mélységben haladjon a halacska, illetve változtathatjuk a gyújtó (becsapódás vagy mágneses) típusát. Az eddigi részekben meglehetős biztonsággal működött a hajógerinc alá küldött, mágnesesen élesedő torpedó, ami hatalmas hidrosztatikai nyomást generálva „megemelte" a teherhajót, és kettéroppantotta azt – nos, ezúttal ezt már nem sikerült reprodukálni.

52 EGYÜTT LÉLEGZŐ EMBER ÉS 800 TONNA ACÉL...

A legújabb epizódot elvileg a belső térnek és a legénységnek kellene elvinni a hátán. A képi világgal nincs is gond, minden műszer működik, gusztálható, rendben duruzsol a motor, na ezt kétszer végigsétáljuk, a lecsöppenő nyálat visszaszívjuk, aztán elfelejtjük, mert vagy a periszkópra tapad a szemünk, vagy a térképnézetben az időgyorsítást nyomjuk veszettül. A legénységre is jó pár munkaórát pazaroltak, kidolgozott családi és morális háttér van a tisztek/specialisták mögött. A helyettesünkről, a félszemű Erichről például hamar kiderül, hogy magas kapcsolatai, és mintakatona viselkedése miatt a legénység kedvenc céltáblája. A főmérnök közel sem látja olyan biztatónak a jövőt, a hidrofont kezelő fickó pedig nem a bátorságáról híres, és így tovább, mindenkiről megtudsz valami személyeset. Ezek a beszélgetések azonban nem frissülnek olyan gyorsan, hogy elég érdekesek legyenek... Jó ötlet volt viszont a tisztek/specialisták fejleszthető,

»TIPPEK-TRÜKKÖK«

A hidrofon egy magányos hajót 20 km-ről, a konvojokat pedig 100 km távolságból kiszúrja, a vizuális látótávolságnál lényegesen messzebbről, tehát sokat legyünk periszkópmélységben, és füleljünk.

Az ideális torpedótámadásnál a célpont haladási iránya merőleges a miénkre, és 800-1000 méter távolságra van tőlünk. A hadihajókra lehetőség szerint elektromos torpedóval tüzeljünk (nincs árulkodó buboréksor).

Akár a megfigyelő, akár a támadóperiszkópot használjuk, éppen csak a vízfelület magasságáig toljuk ki (a bal felső sarokban a le- és felfelé ikonokkal szabályozható), így nehezebben szúrnak ki.

A védett konvojoknál nyerő taktika lehet a hajóraj útvonalán lemerülni, majd kivárni, amíg a sort vezető romboló áthalad, és felemelkedni a konvoj közepén, ekkor ugyanis a hátsó vetőcső is tüzelési pozícióban lesz.

A magányos kereskedőhajókra a fedélzeti löveggel vadásszunk, de csak óvatosan, a legtöbb ugyanis el van látva fedélzeti fegyverekkel, viszont általában a mi lőtávolságunk nagyobb. A páncéltörő lőszerrel a vízvonalat, a HE-vel a fedélzetet célozzuk.

»"CSENDES" OTTÓ ÉS ERICH TOPP

AVAGY AZÉRT TUDTAK VALAMIT EZEK A NÉMETEK...

A II. világháború TOP-listájának első helyét bérelte ki a német legenda, Otto Kretschmer (16 őrjárat, 46 elsüllyesztett hajó), 273043 tonnányi elsüllyesztett hajótérrel. Egy VIIB osztályú tengeralattjáróval, az U-99 –cel érte el a legnagyobb sikereit, igazi mesterlövész volt a szakmában: egy hajó…, egy torpedó. Azon kevesek közé tartozott, akik túl is élték a háborút, sőt az 1994-es Aces of the Deep című játék fejlesztésében tanácsadóként vett részt, sőt a játék extrái között egy vele készített interjú is fellelhető. Erich Topp parancsnok csupán a harmadik a fenti listán, 197460 tonnával (12 őrjárat, 35 trófea), de ő is a nagy túlélők közül került ki, továbbá a nevével találkozhattunk már a Silent Hunter 2 kapcsán, ahol szakértősödött.«

»800 méter mélyben ismerszik meg az igazi barát...

passzív tulajdonságait (a gépész megpöckölheti a motorokat, a torpedó officer javíthatja a hatásfokot stb.) hozzákapcsolni a hajó mutatóihoz, az aktívakat pedig kiadható parancsként (pl. „előmelegített" torpedó) beépíteni. Sajnos a fedélzetre egyszerű teleportálással jutnak fel az emberek, az ágyúhoz kiparancsolt legénység is hasonlóképpen foglalja el a helyét, tehát az utasításainknak mindig csak a végeredményét látjuk, ami elég lelombozó. Aztán egy-egy sikeres küldetésből hazatérve a bázison is tehetünk egy rövidebb sétát. Mondjuk én ünnepélyes behajózást vártam, zenekarral, de ilyen utoljára talán az Aces of the Deepben volt. Az említett sétának a látványértéken túl annyi értelme van, hogy két állandó karakter kilóg a tömegből, és az egyiket zaklathatjuk új küldetésekért, a másiknál pedig az elsüllyesztett hajótér és a letudott feladatok után járó renown pontokból bevásárolhatunk. Így kerülhet jobb szonárberendezés, kétcsövű légvédelmi fegyverzet és új radar a hajónkba.

TALÁLT, DE NEM SÜLLYED!

A „külső világban" öt rész óta csiszolódnak a hadihajók és a tengerjárók, ezért minimum elvárás volt, hogy tökéletes legyen a vizuális keret. Az Atlanti-óceán lényegét, a gyakori viharos időjárást, a hatalmas hullámokat életszerűen közvetíti mind a periszkóp, mind a külső nézet. A periszkópban vagy a külső kameraállásban megcsodált célpontok kifejezetten részletesek, külön kiemelve a találat után bekövetkező másodlagos robbanásokat. A hangok elfogadhatóak, bár jóval több reakciót várnánk a legénységtől, és a vészmerülés csengőjéhez is érdemes begyűjteni a korrekt, Das Bootban is hallható riadóhangot. Az AI iszonyat gyenge, a rombolók nem kutatják a hajók elsüllyedésének okát (konkrétan minket), a saját teherhajóink a kikötőkben hajlamosak megkergülni, egyedül néhány kifejezetten látványos torpedóelkerülő manővert lehet megdicsérni. A további problémák leginkább a realitásérzékünket karmolják, van például vízbetörés, de nincs lázasan szivattyúzó munkásember, továbbá a szállítóhajók többsége mintha parafából lenne (ég, mint a Reichstag, de elsüllyedni nem akar, ezért muszáj bekapcsolni az idióta health-bart), és tudom, apróság, de ha a hajón átcsap a hullám, akkor a víz alatt ne működjön már a felszíni löveg. A morál néha leesik zéróra, vagy a CO_2-szint beragad, magyarul megfulladunk a felszínen, ami röhejes, és egyelőre csak a játékállás mentésével, majd visszatöltésével javítható. A navigációs térkép hajlamos akadozni az idő felpörgetésével, ugyanakkor meg kedves U-Bootunk a honi kikötőben hajlamos nekimenni saját hajóknak, tehát csak csínján a hazai vizeken a stopperral.

VÉGSZÓ.

Az új Silent Hunter olyan vizek felé evezget, ahol az illúzió az elsődleges, a profi tengeralattjárózásból viszont jóval kevesebb jut. A kezelőfelület hiányosságait már elkezdték pótolni a modderek, és vélhetően a játék könnyen módosítható környezetébe még további változtatások is befutnak. A felépített belső tér remek dolog, de közel sem annyira hasznos, mint vártuk, és a dízelmotor bámulása is csak öt percig jó móka. A hangulatból leginkább akkor kaphatnánk morzsákat, amikor vészhelyzet van, látjuk is a vízbetöréseket, és a féllábszárig vízben álló bárgyú közönséget, de én speciel nem erre vágytam…«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1785

»Ha a 3. részt vesszük etalonnak, akkor vizuális téren léptünk előre egyet, realizmusban, irányításban meg vissza legalább hármat. Nem volt jó üzlet beáldozni ezért a legénységért a régi értékeket.

»TIKA

PRO
»Szép, igényesen kidolgozott belső tér, és az Atlanti-óceán is jól néz ki.

KONTRA
»Az irányítás és a kezelőfelület nem a jó irányba változott. Idióta hibák, gyenge AI.

GÉPIGÉNY» Kétmagos CPU 2 GHz, 2 GB RAM, GeF 8800GT v. ATI HD 2600, 10 GB HDD, internet

»65%«

»Silent Hunter 5: BotA«

»fejlesztő: Sumo Digital »kiadó: SEGA »web: www.sega.com/games/sonicracing

Száguldás életre-szambára

Hosszú driftek, szívatós bónuszok, mámoros sebességérzet, Samba de Janeiro, és egy ütős Sega-válogatott: a Sumo Digital legújabb játékában Sonic és cimborái a teniszütőt kormányra és sebváltóra cserélték – lentebb kiderül, hogy jó-e ez nekünk.

írta» JOHNBART

Úgy tűnik, a Sega mostanság minden alkalmat megragad, hogy patinás sorozatai rajongóiról minél több pénzt akasszon le anélkül, hogy azok valódi folytatásokat kapnának – a régi címek next-gen feldolgozásai mellett ezt a gyanút erősíti a 2004-ben indult Superstars sorozat is, amely kezdetben egy minijátékcsomagban, két éve pedig egy árkád teniszjáték keretein belül eresztette egymásnak az egyes Sega játékok ismert és (PC-sek számára) kevésbé ismert tagjait. Bár az értékelések vegyesek voltak, pénzügyileg a programok valószínűleg hozták a kiadó elvárásait – legalábbis ennek tudom be, hogy az előző részt is hegesztő Sumo Digital idén új taggal, egy ízig-vérig árkád autós játékkal bővítette a szériát, amely elődeivel ellentétben PC-re is ellátogatott.

NAGY KART OKOZÓ FUTAM

Először is hadd pontosítsam a fenti kijelentést: autós játék helyett szerencsésebb inkább a kartjáték szóhasználat, mivel dacára a csikorgó kerekeknek és a benzin gőzének, az All-Stars Racing egyértelműen e PC-n mostanság hanyagolt műfaj felé húz. Ennek megfelelően a játék legfőbb ismérve a könnyű irányíthatóság, a trükkös pályatervezés, a számtalan felszedhető bónusz, illetve a fizika olyan fokú mellőzése, hogy mellette még a Need For Speed: Underground is rFactornak tűnik. Hasonlóan a konzolexkluzív Mario Karthoz, a SSASR is főleg választható karaktereivel igyekszik felkelteni a játékosok figyelmét, ezen a téren pedig tényleg nem aprózták el a dolgot: a konzolspecifikus karaktereket leszámítva (erről többet a boxban) 22 Sega-karakter képében taposhatunk a gázpedálra, akik így a cég összes jelentős sorozatát lefedik. A sort kékhalálszínű címszereplőnk és kollégái nyitják, Sonicék mellett azonban feltűnik többek között a House of the Dead, a Virtual Fighter, illetve a Crazy Taxi gárdája is (igazából őspécésként nálam az is nagy teljesítmény, hogy őket felismertem). Mindegyik karakter a maga egyedi járgányával száll harcba az aranyserlegért, melyek gyorsulás, végsebesség és kormányozhatóság terén jelentősen eltérnek egymástól – fejleszteni azonban nem lehet őket, így pár futam után szinte biztos, hogy mindenki a neki legmegfelelőbb karakterrel fogja tovább nyúzni a játékot.

»Extrém járművekben nem lesz hiány, az tutifix…

SUPER SONICOS SEBESSÉG

Rátermettségünket négy játékmódban bizonyíthatjuk: a sima verseny adja magát, ekkor egyetlen

»KONZOLOS PLUSZ«

A cikkben említett versenyzők mellett az Xbox 360- és Nintento Wii-felhasználók egy-egy plusz karakterrel is ringbe léphetnek: előbbi platformon Xbox-avatarunk, utóbbin pedig a Mii importálásával tehetjük személyesebbé az összecsapásokat.«

»SONIC FUTÁSA«

A játék fejlesztése alatt Steve Lycett, a Sumo Digital executive producere számtalan érdekes információt osztott meg a játékosokkal a fejlesztés körülményeiről. Mint Lycett az egyik fejlesztési naplójában elmondta, a program eredetileg nem autóversenynek készült: az első tesztverzióban Sonic a platformjátékoknak megfelelően még Forrest Gumpként sprintelt, Dr. Eggman egy lépegetőt kommandírozott, a végső változatból sajnos kivágott Gilius Thunderhead (az 1989-es Golden Axe barbárja) pedig játékának egyik hátasán lovagolt. A koncepciót végül két ok miatt vetették el: először is azért, mert a különböző karakterek és járművek mérete zavaróan eltért egymástól, másrészt pedig mert a fejlesztők rájöttek: a rohanó karakterek igen nehezen tudnának driftelni a kanyarokban…

»Ki más lenne az első, ha nem a címszereplő…

pályán kell lenyomni a konkurenciát, a Grand Prix ugyanakkor négy egymást követő futam formájában teszi próbára pontszerzői képességeinket. A szabályok mindkét módban megegyeznek: a kanyarokban driftelve nitrót szerezhetünk, az előttünk elszórt bónuszokat felkapva pedig egyszer használatos támadó- vagy védekezőképességekkel gazdagodunk. Ezek többsége szerencsére elég kreatív, sok ötletes szívatás kapott helyet a kínálatban (mint pl. a képernyőt megfordító támadás, vagy a bokszkesztyű), a legszemetebb húzásokat azonban mégsem ezekkel, hanem a karakterspecifikus All-Star Move-okkal követhetjük el, melyek célja, hogy gyér teljesítmény esetén is átrendezhessük az erőviszonyokat (épp ezért jóval nagyobb eséllyel kapjuk meg őket, ha a mezőny végén kullogunk). Bár megjelenésük karakterenként más és más, a legtöbb szereplőnél kimerülnek egy brutális sebességbónuszban, a mezőny rakétákkal való eldózerolásában, illetve a kettő keverékében – ilyen tekintetben messze Amigo szambamenete és a bombadobáló Bonanza tesók lettek a legötletesebbek. A fentiek mellett a játék egy alapvető time trial módot kínál körrekordjaink megdöntögetésére, valamint egy speciális küldetésmódot is: igazából a nagyobb futamok mellett ez utóbbi biztosítja a játék legkellemesebb pillanatait. Ezek során a versenyekből már megismert pályákon kell valamilyen feladatot teljesíteni: gyémántokat és gyűrűket gyűjtögethetünk, agyagedények között kell lavíroznunk vagy azokat széttörnünk, illetve rakétákkal kell lelövöldöznünk a céltáblákat, rákokat és más mozgó pályaelemeket. Bármelyik játékmódot is válasszuk, teljesítményünket a program úgynevezett Sega-pontokkal jutalmazza, melyeket a játék megfelelő menüjében a lezárt versenyzők és pályák, valamint játékzenék kioldására használhatunk fel – nem rossz ötlet, bár egy kidolgozottabb bajnokságnak jobban örültem volna.

» A fejlesztők kezdetben egy Wii-exkluzív karakterként Super Mariót is szerepeltetni akarták a játékban – az ötletet végül a kiadó nyomására vetették el. «

KONSTRUKTŐRI BAKIK

Gondolom, a fentiekből már mindenki leszűrte, hogy a játékmenet terén nincs különösebb gondom a SSASR-rel – technikai téren azonban problémásabb a helyzet, ott ugyanis elég felemás képet fest a játék. Azt már most borítékolom, hogy a program nem a grafikájával fogja meghódítani a vásárlóközönségét: bár a pályadizájnnal önmagában nincs semmi gond (mindegyik szint remekül hozza a témájául szolgáló játék hangulatát), a karakterek és objektumok elnagyoltsága pedig a rajzfilmes miliőt figyelembe véve annyira nem zavaró, azért 2010-ben szerintem joggal várunk el ennél kidolgozottabb járgányokat és versenyzőket. A nitrózással és a bónuszok használatával járó effektek sokszor inkább zavaróak, mint szemnek kellemesek, az ütközések során összevissza pördülő verdák pedig azért, valljuk be, elég hülyén festenek.

A hangok terén valamivel jobb a helyzet: a kommentár nem zavaró, és remekül megadja az alaphangulatot, a karakterek meccs alatti bekiabálásai szintén poénosak lettek, a zenék ugyanakkor – bár a pályák témájául szolgáló játékokból lettek licencelve – elég jellegtelenre sikeredtek; egyedül a Bellini-örökzöld Samba de Janeirója maradt meg bennem, bár az is inkább gyermekkori emlékeim miatt (nevesül, hogy már 1997-ben is az őrületbe kergetett). Végezetül nem mehetek el szó nélkül a játék konzolos gyermekbetegségei mellett sem. Technikai téren az első nagyobb megdöbbenés akkor ért, mikor kiderült, hogy nem lehet megváltoztatni a billentyűzetkiosztást (a fejlesztők fővesztése végül csak azért maradt el, mert eléggé kézre állnak a gombok), a másik nagy meglepetés ugyanakkor az épkézláb többjátékos mód hiánya volt: a konzolokon fellelhető online multi ugyanis valami érthetetlen okból kifolyólag nem kapott helyet a PC-verzióban, újabb szöget ütve ezzel a szavatosság koporsójába.

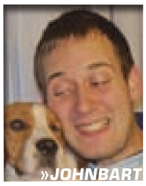
EGY VALÓBAN SZÁGULDÓ CIRKUSZ

Bár az All-Stars Racing sem technikailag, sem játékmenetében nem váltja meg a kartjátékok műfaját, hiba lenne ezt felróni a fejlesztőknek, mivel a program hibái ellenére is többé-kevésbé eléri célját: kellemes, erőszakmentes, az egész család számára szórakoztató kikapcsolódást biztosít. Bár élvezeti értéke az online többjátékos mód hiányában jelentősen csökken, az ötletes karakterbónuszok és a küldetések valamelyest ellensúlyozzák e hiányosságot – épp ezért, ha kedveled a műfajt, mindenképp adj neki egy esélyt.«

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

»Szórakoztató, könnyen betanulható kartjáték az egész családnak. Kár, hogy az online multi hiánya keresztbetesz a szavatosságnak…



»JOHNBART

PRO »Változatos pályák, ötletes küldetések, könnyű kezelhetőség, speciális karaktermozdulatok.

KONTRA »Elnagyolt grafika, jellegtelen zene, online multi és egy combosabb karriermód hiánya.

GÉPIGÉNY» 3,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SH3 DX9 VGA, 6 GB HDD

»80%«

»fejlesztő: Ubisoft Montreal »kiadó: Ubisoft »web: assassinscreed.uk.ubi.com

Éjféli pengetánc

Az Assassin's Creed 2 konzolos verziója tavaly meghódította a szívünket, ám a PC-s változatra márciusig várni kellett. Szerencsére megérte, ugyanis egy rendkívül igényes játékot kapunk a pénzünkért.

írta» CHOCHO

Az Assassin's Creed első része kapott hideget-meleget a maga idején, hisz a remek ötletek és a nagyszerű világ, amit teremtett, kihasználatlanul maradt. Két évet kellett várni a folytatásra, és sokáig szkeptikusak voltunk a projekttel kapcsolatban, de végül a Ubisoft bebizonyította, hogy tudnak ők, ha akarnak. Az Assassin's Creed II egy minden elemében kiváló játék lett, amit tavaly több helyen az év legjobbjának választottak, így nem is volt kérdéses, hogy a PC-s változat megjelenésekor még visszatérünk rá. Ahelyett viszont, hogy most hosszú oldalakon keresztül részleteznénk a program tulajdonságait, inkább csak amolyan áttekintést adnánk a számítógépeket nyűvő játékosoknak, hisz maga az alapjáték ugyanaz, amit Bate tavaly (2009/13) már bemutatott nektek.

PÁR SZÁZ ÉVVEL KÉSŐBB...

Habár a játék nem sokat változott, az alapokat nem árt átismételni. Az Assassin's Creed II főszereplője Ezio Auditore, aki a XV. századi Firenzében éli a kor playboy-ainak mindennapjait. Előkelő családja pénzét nőkre és italra költi, de testvéreit és szüleit imádja, így ha szükség van rá, azonnal ott terem. A dolgok akkor változnak meg, amikor Ezio két fivérét és apját árulás vádjával kivégzik, és a fiú rájön, hogy ő valójában az asszaszinok klánjának leszármazottja. Bosszút esküszik, kiképzi magát, és indulhat a hajsza a titokban még mindig működő templomos rend tagjai után. Maga a játékmenet egyébként nem sokat változott az első rész óta, vagyis a főszerepet most is a különböző küldetések és városok játsszák. Ezio többek között Firenzében, a toszkán felvidéken, Forliban és Velencében is megfordul, ám míg Altair egy kissé üres világban tevékenykedett, addig itáliai barátunk számtalan elfoglaltságot talál. Rengeteg mellékküldetés vár ránk, gyűjthetünk is ezt-azt, sőt, egy saját birtokot is menedzselnünk kell.

AMI CSAK NEKÜNK JUTOTT

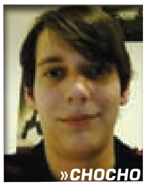
A konzolról portolt játékok legaggasztóbb rákfenéje mindig az irányítás, ami egy olyan összetett, platformelemeket is gyakran használó programnál, mint az Assassin's Creed II, különösen kényes kérdés. A Ubisoft azonban olyan szakértelemmel nyúlt a programhoz, amilyet az megérdemelt, így az eredményre egy szó nem sok, annyink sem lehet. Az egér és a billentyűzet párosítása kiválóan működik, és bár bizonyos kombinációk kissé szokatlannak tűnnek majd elsőre, pár próbálkozás után nem lesz olyan mozdulat, amit ne tudnánk kivitelezni. A grafika a konzolos verziókhoz képest mérföldekkel jobb, hála a magasabb felbontásoknak, de a remek optimalizáltságról is érdemes megemlékezni, mert a gyönyörű látványnak nincs túl magas ára sem. Egyedül a Ubisoft új DRM védelme csalhat könnyeket a szemünkbe, ugyanis ennek eredményeképp a játék kizárólag aktív internetkapcsolattal játszható. Bizony, ha valaki esetleg egy bikább laptopon szeretne Ezióval ugrabugrálni, vagy netán valami gikszer van a modemjével, az vagy szerez valamilyen független elérést, vagy nem játszik. Kegyetlenség, ami inkább visszaüt, mint használ, de ez sajnos a PC-s verzió igazi ára. Kárpótoljon, hogy míg a konzolos változatokban a játék története csak később, pénzért árult DLC-k képében lett teljes, addig nekünk, PC-seknek alapból jár két új szekvencia (így hívja a játék a fejezeteket), és csak hab a tortán, hogy a mi változatunk ára alacsonyabb a legtöbb friss programénál (nincs nyolcezer forint). Az Assassin's Creed II tehát kötelező vétel, hiszen a játéknak alig vannak rossz tulajdonságai. Nem is szaporítanám a szót, inkább álljon a folytatásban pár hasznos és fontos dolog, amiket nem árt ismerni, ha az asszaszinok útjára léptek.«

FIGYELEM! Ha esetleg nem rendelkezel a 2009/13-as számunkkal, amiben mindent megtudhatsz az Assassin's Creed 2 játékmenetéről és újdonságairól, akkor sincs semmi baj, hiszen a DVD-mellékleten megtalálhatod az egész cikket PDF formátumban, az Egyéb könyvtárban.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1506

»Valahogy így kell konzolról PC-re írni egy játékot. Csodaszép grafika, remek játékélmény és történelemhű megvalósítás. Reméljük, a Ubisoft a DRM-ről is lemond előbb-utóbb.


»CHOCHO

PRO »Gyönyörű grafika pazar játékmenettel és magas szavatossággal.

KONTRA »A DRM védelem eléggé kellemetlen.

GÉPIGÉNY» C2D 1.8 GHZ/AthlonX2 64 2.4 GHZ, 1 GB RAM, 256 MB VGA SM3, 8 GB HDD

»92%«

TIPPEK TRÜKKÖK TÉNYEK

»PC-N MÉG MINDIG SZEBB…«

Az Assassin's Creed II konzolon is gyönyörű volt, de PC-n még sokkal jobban mutat. A textúrák felbontását látványosan megemelték, a képfelbontás is magasabbra állítható (a képek 1080p-ben készültek), és a látványjavítók (FSAA, anizotropikus szűrés) is megdobják az összképet. A látótávolság nem emelkedett, de a részecskeeffektek tisztultak. A gépigény nem durva, a videokártyákra például nem érzékeny a program, de a memória nagyon számít neki. 2 giga erősen ajánlott 64 bites rendszerek mellett, processzorból pedig dupla mag a befutó, lehetőleg 3 GHz felett.

»TELJES TÖRTÉNET«

A konzolos változatokból hiányzott két szekvencia, melyeket később DLC formájában pótoltak. Nekünk, PC-seknek ezek a történetek a dobozban vannak, és a játék szerves részét képezik.

SEQUENCE 12 – BATTLE OF FORLI

A 12. szekvenciában már 1488-at írunk, és Ezio egy régi kedves ismerősének, Caterina Sforza grófnőnek siet a segítségére. Az Orsi testvérek megtámadták Forli városát, és ránk hárul a feladat, hogy profi gyilkoshoz méltó módon csináljunk rendet – azaz megakadályozzuk a gonosztevők minden erőfeszítését. Ez a szekvencia egyébként a fő szálhoz is hozzáad némi kiegészítést, de ezt már jobb, ha személyesen fedezitek fel.

SEQUENCE 13 – BONFIRE OF THE VANITIES

A dátum ezúttal 1497, a sztori pedig ott veszi fel a fonalat, ahol a Battle of Flori letette. Ezio igyekszik helyretenni azokat a dolgokat, amik annak idején rosszul sültek el, útja pedig Firenzébe vezet, azon belül is az addig lezárt, déli részre. Hét új megmászható kilátó, egy új mozdulat (sprintelő ugrás) és sok nagyszerű küldetés jár ebben a szekvenciában, ami így, hogy ingyen van, még értékesebbnek hat majd.

»HA TÁRSASÁG KELL«

Gyakran előfordul, hogy nem tudunk elvegyülni a tömegben, vagy túl sok a szemtanú ahhoz, hogy észrevétlenül tehessük a dolgunkat. Ilyenkor jönnek jól azok, akik pénzért mindenre hajlandók, és akiket az „E" lenyomásával bérelhetünk fel.

»KURTIZÁNOK

Itália tele van örömlányokkal, akiknek Ezio nem épp a megszokott módon veszi igénybe a szolgáltatásait. Ha felbéreljük őket, hősünk körül legyeskednek, így eltakarják személyazonosságát, de mindemellett az őröket is könnyen elcsábítják (rájuk küldhetjük őket), hogy azok ne foglalkozzanak épp aktuális ténykedésünkkel. Sokszor éltem velük, főleg amikor le kellett követni Jacopo de' Pazzit.

»TOLVAJOK

A tolvajok leginkább a későbbi maffiacsaládokra hasonlítanak. Ártatlanokat nem bántanak, de jaj annak, aki az útjukba kerül. Sokat segítenek Eziónak, hisz pár arany fejében lopnak az őröktől, így azok az erszényükkel lesznek elfoglalva, amíg mi besompolygunk áldozatunk biztonságosnak hitt fészkébe. A tolvajok általában a tetőkön lebzselnek, és a magasság sem jelent akadályt nekik (ügyesen másznak).

»FEGYVERES BRIGANTIK

Ők a legkeményebb rosszfiúk egész Itáliában. Ha felbéreljük őket, gondolkodás nélkül nekirontanak az őröknek, de követnek is minket, ha kell, hogy testőrként védjék az életünket. Amennyiben nem probléma, hogy látványos balhét csapunk az utca közepén, forduljunk hozzájuk bizalommal, de ha rejtve akarunk maradni, akkor nem a legjobb társaság, mert feltűnőek lehetnek ám.

»FELSZERELÉSEK I.

1. ÖKÖL
Már az első itáliai látogatásunkkor használni kell az öklünket, így ez a játék első igazi fegyvere. Annak ellenére, hogy gyengének tűnik, még később is hasznos lehet, és a 3. szekvenciában vaskesztyűket is vásárolhatunk rájuk. Bunyó közben érdemes az ellenféltől távol is támadást nyomni, mert ekkor Ezio homokot szór az ellenfél szemébe.

1. PÉNZSZÓRÁS
A játék elejétől elérhető képesség. Válasszuk ki az inventoryban a tarisznyát, és nyomjunk bal egérgombot. Ekkor Ezio a földre szór egy kis aranyat, ami felfordulást okoz, hisz mindenki odaugrik összeszedni a kincseket. Ezzel az alacsonyabb rangú őröket is lefegyverezhetjük, és elterelésnek is jó, mert beolvadhatunk az összegyűlt tömegbe.

3. DOBÓTŐR
Az első rész legerősebb fegyvere visszatér, és bár már kicsit gyengébb, még mindig nagyon hatásos. A 3. szekvencia What Goes Around című küldetésében kapjuk meg, és a rejtett pisztolyig állandó társunk lesz a küldetések alatt. Ha észrevétlenül dobjuk, egy tőr öl, a minket felfedező őröket kettő végzi ki, a célpontot pedig az F-fel jelölhetjük ki.

4. FÜSTBOMBA
Az 5. szekvencia The Cowl Does Not Make the Monk című küldetésekor kapjuk meg a füstbombát, aminek segítségével bármikor eltűnhetünk a kíváncsi szemek elől. Igazából csak akkor ajánlott használni, ha sok, nehéz felszerelésű ellenfél állja utunkat (pl. lovagok). Máskülönben bánjunk csínján vele, mert rendkívül drága (darabja 350 florin).

5. KÖNNYŰ FEGYVEREK
A könnyű fegyverek közé tartoznak a kardok és a tőrök, melyeket az első szekvencia Family Heirloom címet viselő missziója után szerezhetünk, illetve vásárolhatunk meg. Külön kiemelendő ezek közül az első rész főszereplőjének, Aktairnak a rövid kardja, amit a 8. szekvenciában kaphatunk meg, ha teljesen felújítjuk birtokunk kovácsműhelyét (erről bővebben a következő oldalon olvashattok).

»BÉRGYILKOSPRAKTIKÁK«

Minden asszaszinnak tudnia kell, hogyan csapjon le gyorsan, hatékonyan úgy, hogy áldozata szinte észre se vegye a halált. Ezio is ért ehhez, így álljon itt néhány különösen hatásos gyilkos praktika, melyekhez csak a rejtett penge kell.

»MIKOR ALULRÓL TÁMADSZ
Ha felmászunk egy épület oldalára vagy egy párkányra, és áll ott fent egy ellenség, nincs más dolgunk, mint megnyomni a bal egérgombot, és Ezio látványos mozdulattal rántja a mélybe az illetőt, miközben a pengéjét is belemártja, csak a biztonság kedvéért. A tetőkön járőröző íjászok ellen kiváló taktika, legtöbbször a toszkánai küldetéseink során lesz szükségünk rá.

»MIKOR FELÜLRŐL TÁMADSZ
A legtöbbször ezt a támadást fogjuk használni. Az alattunk álló ellenfeleket likvidálhatjuk vele úgy, hogy rányomunk a bal egérgombra, így Ezio a magasból rájuk vetődik. Pengéjét vagy a torkukba, vagy a mellkasukba szúrja, és gyors, mint a villám (két embert is elintézhetünk így egyszerre). Olyan küldetések során lesz hasznos, mikor az áldozatunk az utcákon sétál, mi pedig valahogy a feje fölé kerülhetünk.

»MIKOR A REJTEKBŐL TÁMADSZ
A játékban lépten-nyomon találunk szénakazlakat, melyekben nemcsak a katonák elől rejtőzhetünk el, de könnyedén ölhetünk is a segítségükkel. A bálába berántva egyetlen hang nélkül tehetjük ártalmatlanná a közelben ólálkodó őröket, a már korábban is kitárgyalt módon, azaz a bal egérgombbal. Ez legjobban akkor jön, mikor köröznek, és túl sok a kíváncsiskodó az utcán.

»HARCOSOK KISKÁTÉJA«

Ahhoz, hogy életben maradhassunk az utcán, ismernünk kell a szemtől szembeni harc legfontosabb fogásait. E mozdulatok életmentőek, csak a harcos mód kell hozzájuk, amit F-fel kapcsolhatunk be.

»BLOKKOLÁS
A játék elejétől ismert klasszikus alapmozdulat. Nagyon hasznos, hisz kivédhetjük vele az ellenség keményebb csapásait is. Mindössze a jobb egérgombot kell időben lenyomni hozzá, és az összes fegyverrel működik, persze más-más hatékonysági faktorral.

»GYORS ELUGRÁS
A blokkolás fejlettebb formája, amivel azonnal elugorhatunk, ha ellenfelünk lecsapni készül. Ehhez nyomjuk meg a jobb egérgombot (blokkolás) és a space-t (ugrás). A mozdulatot nagybátyánk, a hóbortos Mario tanítja meg nekünk az 5. szekvencia közepén.

»CÉLPONTVÁLTÁS
Harcos módban a játék a legközelebbi ellenfelet jelöli ki, de ha úgy gondoljuk, hogy vele már eleget foglalkoztunk (vagy nem tetszik nekünk), nyomjuk meg valamelyik iránygombot, és Ezio az ama irányhoz legközelebb eső rosszfiúra ugrik. Alapmozdulat.

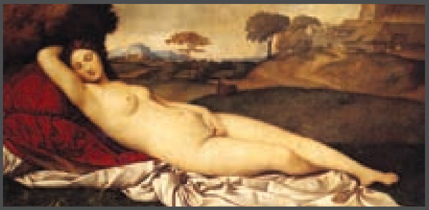
»FEGYVERELVÉTEL
Szintén az 5. szekvenciában tanuljuk meg ezt a mozdulatot. Ha épp nincs nálunk semmi, illetve puszta kézzel küzdünk, elvehetjük ellenfelünk fegyverét. Tartsuk nyomva a jobb egérgombot, és csapjunk rá a balra, s így Ezio elkapja a fegyveres csuklóját.

»HÁTBA KERÜLÉS
Inkább trükk, mint mozdulat, de tapasztalatom, hogy igen hatásos. Ha egyszerre többekkel nézünk farkasszemet, kapcsoljuk ki a harcos módot (F), és gyorsan kerüljünk valamelyikük hátába. Ekkor csak a bal egérgombot kell megnyomni, s megvan a kivégzés.

»ELUGRÁS
Egyszerű kezdőmozdulat, de nagyon hatásos, főleg, ha nincs sok ellenfél. Nyomjunk space-t és iránygombot harcos módban, s így Ezio szépen jobbra-balra csusszan a célpont előtt, elkerülve annak ütéseit.

»NE HANYAGOLJÁTOK A MŰVÉSZETET«

Az Assassin's Creed II-ben 30 darab, valóságban is létező festményt gyűjthetünk össze a városok galériáiból. Külön érdekesség, hogy az olyan mesterek művei, mint például Leonardo da Vinci, még olcsók, hisz a XV. század végén ők még nem voltak olyan legendásak, mint ma. Gyűjteményünk kiteljesedése emeli birtokunk értékét, az esztétikáról már nem is beszélve. A kiemelt képeken Leonardótól az Angyali üdvözlet (Firenze, 429 f), Giorgionétól az Alvó Vénusz (Toszkána, 9175 f), Botticellitől a Vénusz születése (Forli, 14800 f) című képek láthatók, melyek részei a játék kollekciójának.



»FELSZERELÉSEK II.«

6. NEHÉZFEGYVEREK
A játék elejétől megszerezhető a három nehézfegyver, melyeket viszont Ezio csak ideiglenesen tud magánál tartani. A Brute-nak nevezett lovagok bírnak ezekkel, elvenni őket pedig a lefegyverzés mozdulattal lehet. Ám míg nálunk vannak, hihetetlenül hatásosak és erősek, így érdemes néha elorozni őket. Főképp a Labrys nyújt jó szolgálatot.

7. LŐFEGYVER
A titkos pisztolyt Leonardo készíti nekünk a 9. szekvencia első, Knowledge Is Power című küldetéséhez. A lőfegyver nem olyan pontos és erős, mint a tőrök, de messzebb lő és gyorsabban tüzel, így a tetőkön járőröző íjászok ellen jobb lehet a késeknél, főleg Toszkána utcái felett. A sírokban nem mindig működik, gondolom, a játék így túl könnyű lenne...

8. REJTETT TŐR
Ezio legjobb fegyvere, ez nem is vitás. A 2. szekvencia Ace Up My Sleeve küldetésében kapunk egyet, ám a 4. szekvencia elején Leonardo a másik kezünkre is erősít egyet. A kivégzések legjobb eszköze, és az egyetlen, amivel egygombos kivégzéseket is végre tudunk hajtani. Közelharcra viszont nem a legjobb, úgyhogy olyankor váltsunk kardra.

9. MÉRGEZETT TŐR
A 4. szekvencia Blade with Bite missziójához adja Leonardo. Mikor megsebzünk vele valakit, az illető támolyog kicsit, mi pedig szép lassan eloldaloghatunk, és távolról nézhetjük, ahogy a méreg kifejti gyilkos hatását. Mérget hozzá az orvosoknál vehetünk, hisz ahogy Leonardo mondja: „Ami kis mennyiségben meggyógyít, nagyban megölhet."

10. GYÓGYITALOK
Ezio gyakran megsérül, és bár az orvos 50 f-ért azonnal felgyógyítja, nem mindig van lehetőségünk doktort keresni. Szerencsére a játék elejétől vásárolhatunk tőlük gyógyitalokat (75 f), amikből mindig legyen nálunk maximális mennyiség. Ha van üres hely az övünkön, a holttestek átkutatása közben sokszor találunk ilyet, így spórolhatunk.

»EASTER EGGEK«

Az Assassin's Creed II-ben több szellemes elem is van, ám ez a három kiemelt poén mindenképpen megérdemli, hogy odafigyeljünk rájuk. Mindegyik telitalálat, nyomai a fejlesztők humorérzékének.

»ÓRIÁSPOLIP
A velencei Santa Maria Delle Visitazione templom alatti sírban egy óriáspolip riogatja a kíváncsiskodókat. Meredjünk a vízbe úgy egy percig, és akkor mi is láthatjuk, ahogy elúszik. Ha azonban ezek után aktiváljuk a szükséges kapcsolókat, és távozás előtt újra belenézünk a vízbe, egy kis videó a jutalmunk, amiben Ezio elugrik a szörnyeteg egyik kinyúló csápja elől.

»MARIO, AKIT MINDENKI ISMER
A 3. szekvencia elején találkozunk először a szintén asszaszin nagybátyánkkal, Marióval. Az öreg pocakos, bajszos, olasz, és így köszön: „It's – a – me, Mario!" Honnan olyan ismerős ez a bemutatkozás? Hát persze, hogy Super Mariótól! A legnagyobb poén az egész játékban, és annyira adja magát, hogy nem igaz. Milyen kár, hogy Ezio bácsikája nem vízvezetékszerelő...

»FILMES VALAMI
A Bonfire of the Vanities című, 13. szekvenciában Rebecca, a számítógépzseni megjegyzi, hogy menynyire szerette az azonos címen futó Brian De Palma filmet. A szarkazmusából sosem veszítő Shaun persze rögvest letorkollja, mondván, most nincs idő efféle ostobaságokkal foglalkozni, amivel mi nem értünk egyet, hisz egy ilyen játék kismillió kikacsintásra ad lehetőséget.

»BIRTOKKARBANTARTÁS«

A játék nagy újítása saját birtokunk, Monteriggioni, melyhez a kötelező kastélyon kívül város és vidék is tartozik. Itt töltjük majd időnket a küldetések között, és ez lesz az a hely, amit kedvünk szerint virágoztathatunk fel.

Monteriggionit kész romhalmazként kapjuk a kezeink közé a 3. szekvenciában. A lakosság szegény, az ablakokat gerendák takarják, a boltok pedig évek óta nem üzemelnek. Ahhoz, hogy a birtok jól menjen, és később pénzt termelhessen, renoválásra szorul, amit anyagiak befektetésével oldhatunk meg. Tizenegy olyan szolgáltató épület van, amiket újra megnyithatunk (bank, barakkok, bordély, orvosi rendelő, templom, tolvajcéh, festőcéh, kovácsműhely, bányák, kút és szabó), s ezek közül öt további 3 lépcsőben fejleszthető. Ahhoz azonban, hogy birtokunk elérje kapacitásának maximumát, össze kell szednünk 100 madártollat a városokból, 6 pecsétet a sírokból, 8 szobrot, 30 térképdarabot, 30 festményt (ezekről a fenti boxban olvashatsz), és az összes fegyvertartóra kell tenni valamit, tehát ha nem kell felszerelés, akkor sem árt megvásárolni őket. Ha mindent megcsináltunk, akkor az adó bevétele 20 percenként 15 000 florin lesz, ami már-már elkölthetetlen, noha tény, hogy a játék ezen pontján már alig van szükségünk pénzre, hiszen mire eljutunk ide, már javában a végjátékra koncentrálunk. Ennek ellenére szórakoztató a városka menedzselése, és az eredmény jól mutat.

»fejlesztő: Relic Software »kiadó: THQ »web: www.thq.com

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

Amikor mindent elönt a káosz...

Nehéz a dolguk az űrgárdistának... Hiába arattunk a Blood Ravensekkel a Typhonon hatalmas győzelmet, újabb félelmetes ellenséggel kell szembenézniük: ezúttal a rettegett Káosz Gárdisták fenyegetik az egész világűr létét.

írta» BADSECTOR

Az egy éve megjelent a Dawn of War második része minden téren felülmúlta az elsőt, így már tűkön ülve vártuk, mit sütnek ki a Relicnél a kiegészítő lemezhez. A Dawn of War II a játékmenet tekintetében tökéletesnek bizonyult, így ahhoz nem kellett nyúlniuk a fejlesztőknek, az igazi újdonságot a Chaos Risingban az új küldetések jelentik. A kiegészítő egy önmagában is futtatható, standalone küldetéslemez, melynek hadjáratrészében ismét a Blood Ravens űrgárdistákat vezethetjük győzelemre, illetve megkapjuk végre a Káosz frakciót a multiplayerhez, két új hőst a Last Stand játékmódhoz, továbbá rengeteg multiplayer pályát. Noha az eredeti DOW II-re nincs szükség a szingli hadjárathoz, ugyanakkor a többjátékos részhez érdemes a korábbi epizódot is beszerezni (ha még nincs meg), ugyanis ebben a módban nem jutunk hozzá az eredeti négy frakcióhoz. A Chaos Rising még ezzel a „bakival" is igazi teljes értékű kiegészítő, hála a magával ragadó, pörgős, gyilkos játékmenetnek és a remek, sötét hangvételű sztorinak.

ŰRGÁRDISTÁK ELŐRE! RENDÜLETLENÜL!

A hadjáratban a Blood Ravens csapatnak ezúttal a Káosz űrgárdistákkal kell kegyetlen, vérre menő küzdelmet folytatniuk. A sztoriban emellett szerepet kap egy új planéta is, ami a Warpból tűnik elő. Más warhammeres történetek baljós atmoszférájához hasonlóan a jókat itt is fokozatosan rontja meg a rengeteg átélt borzalom. A Chaos Rising egyjátékos része telitalálat. Bár a hadjárat pusztán egy tucat küldetést tartalmaz, szerencsére ezek egész hosszúak, rendkívül változatosak, és a készítők telis-tele tömték jól kidolgozott szkriptelt eseményekkel, amelyek a sztorit viszik előre. Hőseinket akár 30-as szintre is felhúzhatjuk, és a rengeteg csata szerencsére bőven elég tapasztalati pontot is ad ehhez. A sztori minőségére jellemző, hogy találkozunk majd egy rendkívül meglepő és váratlan fordulattal, amely alaposan felrázza az eseményeket. A poént persze nem akarjuk lelőni, de az biztos, hogy már csak emiatt is érdemes végigjátszani a játékot, ugyanis épp annyira emlékezetes, mint a Knights of the Old Republic slusszpoénja. Hab a tortán, hogy a különféle pozitív és negatív karakterek is éppannyira eredetiek és érdekesek (sőt: talán még inkább azok), mint az ezen a téren szintén elsőrangú alapjátéké. Kifejezetten profin oldotta meg a sztori írója azt a fordulatot is, ahogy

»Ocsmányságokban ezúttal sem lesz hiány. Tán a pokolból jöttek?

»Ezzel a nagy kalapáccsal már csak tudok egy léket ütni, nem?

»A SÖTÉT OLDAL HÍV«

A Chaos Rising egyik nagyszerű újítása a korrupciórendszer. Amennyiben úgy döntünk, hogy nem maradunk lojálisak a Császársághoz, akkor követhetjük a korrupció útját, amellyel a Káosz próbál megkörnyékezni. Ennek köszönhetően más lesz a játék befejezése, sőt, még olyan egyedi fegyvereket is kapunk, amelyek csak a korruptoknak járnak. A korrupciós szintnek megfelelően egyébként akár ötféle befejezése lehet a programnak, és – a jót leszámítva – egyik sötétebb hangulatú, mint a másik…

a Librariant a történetbe szövik. Külső szemlélő számára a Warhammer 40 000 világa ugyan leginkább csak a véres harcokról szól, aki azonban járatosabb benne, az jól tudja, hogy mennyire részletes univerzumról van szó. A Chaos Rising sztorija – a Relic más Warhammer játékaihoz hasonlóan – maximálisan megfelel a rajongói elvárásoknak, továbbá a játékos rengeteg izgalmas és váratlan harci eseménybe és szituációba bonyolódhat. OK, azért nem a Mass Effect 2 szintjéről beszélünk, de egy valós idejű stratégiai játékhoz mérten ez a program elsőrangú történettel büszkélkedhet.

RÖVID, DE IZGALMAS

A hadjárat egyedüli hátulütője, hogy nem túl hosszú, viszont itt nem találsz egyetlen unalmas vagy olyan önismétlő küldetést, amit csak azért szoktak belepaszszírozni a játékokba a fejlesztők, hogy elnyújtsák a játékidőt. Az egyik küldetésben például egy jéggel borított bolygófelszínen kell embereiddel szlalomoznod, míg a következőben egy sötét űrbázis szűk folyosói között lopakodsz, minden pillanatban attól tartva, hogy mikor ront rád az ellen. Az egyik legepikusabb küzdelem az lesz, amikor a Káosz erődítményének kapuit kell ostromolnod, hogy visszatartsd az oda igyekvő erősítéseket, de az a harc is ott van a topon, amikor szövetségeseket kell kiszabadítanod az ellenség fogságából. Mindegyik küldetés más és más feladatot kínál, tehát nem a szokásos „menj erre, vagy arra a bolygóra, és pucold ki az ellenséget" típusú szabványfeladatokkal fárasztanak a fejlesztők, mint ahogy az a legtöbb RTS-re jellemző. Bizonyos misszióknak még alternatív feladatai is vannak, sőt, még arról is dönthetünk egyes esetekben, hogy miképpen hajtsuk végre a főfeladatokat. A küldetések során egyedül akkor fogunk szitkozódni, mikor – főleg a játék vége felé – pofátlanul erős bossokkal kell megküzdenünk. Ha legalább valamilyen okos stratégia kellett volna ahhoz, hogy végezzünk velük, akkor nem bosszankodtam volna annyira, de a legtöbb boss-harc csak arról szól, hogy minél nagyobb sebzést okozzunk, mi pedig minél kevésbé sérüljünk le. Mivel a legtöbbször nincs semmilyen taktika, amivel kihasználhatnánk a főellenfelek gyengeségeit, gyakran arra silányulnak le ezek az összecsapások, hogy rohangálunk, mint a mérgezett egér, és megpróbáljuk bántani a főszörnyeket. Sajnos ezeknek a harcoknak a frusztrációját még az is tetézi, hogy a játék mentésrendszere nem tökéletes. Bár most már legalább annak örülhetünk, hogy lehet küldetés közben menteni, ugyanakkor rendkívül bosszantó, hogy ezért ki kell lépnünk a küldetésből a főmenübe. Kárpótlásul viszont az összes fegyverünk, páncélunk, sőt, még a megszerzett tapasztalatai pontjaink is megmaradnak a vesztes küldetések után, így amikor legközelebb ugyanazt a missziót próbáljuk, akkor már sokkal erősebben vághatunk neki. Ha pedig már a páncéloknál és fegyvereknél tartunk, akkor érdemes azt is megemlíteni, hogy az új „romlás" rendszernek köszönhetően, amely a hősöket érinti, nemcsak sztori alakul másféleképpen, hanem másféle tárgyakat és képességeket is használhatunk. A „romlás" hatására a Librarian például egészen eltérő típusú karakter lesz, és gyógyítás helyett támadó képességeket kezd használni.

»Érdekes módon a Warhammer 40 000 világa még mindig leginkább a PC-hez kötődik: egy PSP-s körökre osztott játékot leszámítva nagyobb konzolokra nem jelent meg warhammeres játék.«

NEM TÖKÉLETES, DE OTT VAN A SZEREN

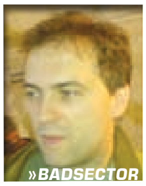
A játékmentés körüli mizérián túl a Chaos Rising azért sajnos más téren is apró bosszúságokat okoz. A kezelőfelület például nem mindenhol brillírozik, ami pedig még idegesítőbb, az az útvonalkeresés. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor hősünk valamilyen tereptárgyba ragad, és azért pusztul el a csatatéren, mert az álnok ellenség ezt a bugot kihasználva mészárolja le. Az ilyen baklövések ellenére mégis egy remek RTS-sel gazdagodtunk, amely nemcsak eléri az alapjáték remek színvonalát, de még sikerült is túlszárnyalnia azt. Halkan megjegyzem, hogy a Chaos Rising egy fokkal jobban bejött, mint a nemrég kiadott StarCraft II béta – igaz, a Blizzard várható bestsellerénél még látni kell a végleges játékot, hogy korrekt összehasonlítással mérhessük össze a két címet.«

»Kicsit megkarcolom a páncélodat, csak hogy lássam, mennyit bír…

GRAFIKA»	»86%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»89%

www.pcguru.hu/1803

»Tartalmas, nehezen megunható alkotás, az archivementek teljesítése és a multis körítés hosszú távon is elég játékélményt biztosít.



»BADSECTOR

PRO» »Remek sztori, korrupciós rendszer, ütős hadjárat – a kiegészítő az alapjátéknál is jobban sikerült.

«KONTRA »Útvonal-keresési hibák, a boss-harcok pedig egyszerűen csak frusztrálóak.

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 5,5 GB HDD

»89%«

»fejlesztő: 4A Games »kiadó: THQ »web: www.metro2033game.com/en

Moszkvai utcák alatt

A 4A Games FPS-e a bejelentése óta hosszú és viszontagságos utat járt be, ám most végre megjelent, és megmutatja, hogy a sztalkerek csernobili megpróbáltatásai nem voltak többek viharnál a biliben.

írta» CHOCHO

Adja magát a kérdés, hogy mégis mi köze a sztalkereknek és Csernobilnak a Metro 2033-hoz? Az igazság az, hogy túl sok is. A fejlesztésért felelős 4A Games tagjai ugyanis egy évvel a Stalker: Shadow of Chernobyl megjelenése előtt távoztak a programot fejlesztő GSC Game Worldtől, mert az állítólagos kemény mag nem volt hajlandó elviselni a csapat belső ellentéteit és a kiadó erősködését. Hogy, hogy nem, új játékuk, a Metro 2033 mégis a THQ-nál kötött ki, a sztori és a játékmenet pedig a bejelentéskor még úgy ígérte, hogy ez lesz az a program, aminek a Stalkernek lennie kellett volna, de különböző okok miatt a dolgok mégis másként alakultak. Nos, mivel már mi is beszámoltunk párszor a játékról, talán nem lesz túl meglepő, ha elárulom, hogy ebből az ambiciózus elképzelésből semmi nem lett. A Metro 2033 egy minden elemében klasszikus FPS játék, mely egy Oroszországban igen népszerű sci-fi regényen, Dimitrij Glukovszki azonos című művén alapul (magyarul nincs, angolul is csak egy hete kapható), ezáltal garantálva a lineáris történetvezetést és az atmoszférára helyezett hangsúlyt. Mielőtt azonban keserű fintorral vetnénk oda, hogy „Már megint egy tucatjáték!", nem árt tisztában lenni vele, hogy a Metro 2033 minden negatívuma ellenére jó lett, és a tavaszi FPS-zsongás legprominensebb képviselői között is megállja a helyét.

NINCS VÉGZET, CSAK HA BEVÉGZED

A sztori – nem meglepő módon – 2033-ban játszódik, Moszkvában, pontosabban a város romjai alatt. A Földet ugyanis évtizedekkel ezelőtt atomháború sújtotta, melynek nyomai mindörökre belevésődtek világunk arcába, élhetetlen, gonosz hellyé téve azt, ahol az lét értelmetlennek hat, és az emberiség utolsó mentsvára kimerül a föld alatti vasút törékeny hálózatában. Azt, hogy Moszkván kívül mi van, senki sem tudja, de nagyon nem is érdekli az embereket. Élnek, ahogy tudnak, a nagyvárosi metróalagutakban berendezkedve nevelik gyermekeiket, és olykor

»Nem, ezek a képek nem a 4-es metró alagútjában készültek

»Ez a srác mintha a Doom3-ból szökött volna át a metróba...

KONZOLOS VÁLTOZAT

A Metro 2033 PC mellett Xbox 360-ra is megjelent, de szerencsénkre a két változatot nem egymásról portolták, hanem párhuzamosan fejlesztették. Ennek köszönhető, hogy nekünk, számítógépes játékosoknak egy sokkal minőségibb program lett a jussunk. Tény, hogy a fejlesztők mindent beleadtak a konzolos verzióba, így a grafika tényleg nagyon szép az Xbox 360-on, igen közel jár a PC-s verzió nyújtotta maximumhoz. Mindennek ellenére azonban rendkívül sok programhiba maradt a boxos kiadásban, így az most olyan, mint egy béta verzió. A mesterséges intelligencia túl sokszor zavarodik meg, és csinál blődségeket, a scriptek pedig – bár PC-n is van, hogy befagynak – konzolon rendszeresen okoznak halhatatlan szörnyeket és meg nem moccanó NPC-ket. Reméljük, érkezik majd oda egy életmentő patch.

»Bizony-bizony, a metróban már nem az ellenőrök jelentik a legnagyobb problémát

»METRO 2034

AVAGY NAGY ESÉLY VAN A FOLYTATÁSRA…

A Metro 2033 című könyvet az egy évvel később játszódó folytatás követte, melyet Glukovszki 2009-ben adott ki, és az alig hat hónap alatt termelt 300 ezres eladásával az év legnagyobb számban fogyó orosz bestsellere lett. Bár angolul még nem olvasható, aki tud oroszul, ingyen is nekiesheti, mert igen meglepő módon szabadon elérhetővé tették a www.m2034.ru weboldalon. Az Interneten már több mint egymillióan olvasták el a regényt. Magyar premierről még a 2033 esetében se tudunk, de talán van esély rá…

mesélnek nekik a kinti világról, ami régen szép és termékeny volt. Ebben a pusztuló társadalomban él a 20 éves Artyom. Okos fiú, aki nem zavar sok vizet, a metró többi lakosa pedig furcsán méregeti számukra sokszor érthetetlen hobbija miatt. Artyom ugyanis a metróban született, sosem járt a felszínen, mégis imádja a régi világ fényképeit, képeslapjait, és alig várja, hogy szeretett nevelőapja meglepje egy-egy újabb darabbal, amit az öreg barátai hoznak néha innen-onnan. Ezek a barátok elég zűrös alakok, vannak köztük felfedezők, sztalkerek (igen, ez nem elírás!), talán még bűnözők is, és bár nem sokukat, de a megbízhatóbbakat Artyom is ismeri. Egyik nap épp Vadász nevű cimborájuk elé sietnek a metró bejáratához, hogy a viszontlátás örömére összeüljenek egy kis ivásra a közeli kantinban, ám a cimbora nincs jó kedvében, mi több, rossz híreket hoz, és az ünnepi hangulatból kisvártatva kétségbeesés lesz. A város romjai tele vannak mutánsokkal és mindenféle furcsa szerzetekkel, amik időről időre próbálnak betörni az emberek búvóhelyeire. Ezek a támadások azonban nem érik váratlanul a lakosságot, így a szörnyetegek sosem járnak sikerrel. Nem úgy, mint a Sötétek, amik többek egyszerű mutánsoknál. Senki sem tudja, micsodák pontosan, de azt igen, hogy ha valahol megjelennek, ott kő kövön nem marad. Vadász hírt hoz róla, hogy a Sötétek a metró felé vették az irányt, és az egyetlen mód a menekülésre, ha egy távoli település küld erősítést a megszeppent földönfutóknak. Artyom feladata tehát, hogy megmentse nevelőapját és otthonát, de hogy mindehhez milyen viszontagságok várnak rá, azt még rémálmaiban sem tudná elképzelni.

> » A sötétség az utolsó barátod, ha kevés lőszerrel kell legyőznöd emberi ellenfeleket. Oltsd ki a fényeket, és kapd elő a dobókést, így csendben ölhetsz! «

A 4-ES METRÓ EHHEZ KÉPEST SEMMI!

A játékban Artyomot fogjuk irányítani, az épp aktuális feladatunk pedig mindig teljesen nyilvánvaló lesz. Át kell verekednünk magunkat az adott pályán, hogy elérjük a következőt, a harcokkal tűzdelt szakaszokat pedig nyugodt, metróvárosi jelenetek szakítják félbe. Ebből adódik, hogy a posztapokaliptikus világok már-már megszokott szabadságát (Fallout 3, Stalker) a történet vezette lineáris játékmenet váltja fel, viszont azt hinni, hogy ez árt az atmoszférának, súlyos tévedés. A Metro 2033 nagyon hangulatos játék, és külön öröm, hogy a koncepció oroszlánrészét kitevő akció mellett a metrómegállók helyszínei elégséges felfedeznivalót nyújtanak. Miközben egyik állomástól haladunk a másikig, scriptelt események tucatjaival találkozunk, melyek szörnyek egész hadát zúdítják ránk, kimerítve a horrorok jól ismert kliséit. Vánszorgunk a sötét, baljóslatú helyszíneken, és minden egyes zajra megpördülünk a tengelyünk körül, mert szinte biztos, hogy a hátunk mögül ront ránk valami radioaktív csúfság. Ez a fajta kiszámíthatóság leírva negatívumnak hat, ott helyben viszont egyáltalán nem az, hisz a valóságban is mindig csőstül jön a baj, és a hirtelen hátunkba ugró 5-6 rémpofa kellően ránevel a Metro 2033 világának pesszimizmusára. A lények egyébként igen változatosak és erősek, kiiktatásukhoz pedig ajánlott megvárni a legalkalmasabb pillanatot. A fejlövés közelről egy-egy golyóval azért megteszi a magáét, és amíg a szárnyas démonokkal (igaz, egyik barátunk a játékban egész máshogy nevezi őket) nem találkozunk, ez a metódus lesz túlélésünk kulcsa. Legfőképp azért érdemes kivárásra játszani, mert a lőszer a moszkvai metróban nemcsak fegyver, de fizetőeszköz is. Bizony, felejtsétek el a rubeleket és a cigit, itt a golyókkal kereskedhetünk, a különböző állomásokon pedig ajánlott időről időre feltápolni felszerelésünket. Noha meglehetősen sokféle fegyverrel találkozunk a játékban, megvenni őket semmiképpen sem érdemes, mert a program későbbi pontjain tuti, hogy lesz alkalmunk felvenni egyet belőlük. Éppen ezért a lőszerből inkább a meglévő, kedvenc flintánkat (AK-47 rulez) csinosítsuk ki, és cseréljünk el annyi golyót hozzá való muníciókra, amennyit csak tudunk. Sajnos a pályatervezők igen csínján bántak a lőszertartalékkal, így a pályákon látható kisebb zugokba akkor is kénytelenek leszünk bekukucskálni, ha éppen semmi kedvünk nincs hozzá. A holttesteket átkutatva és a szekrényeket kinyitogatva azért elegendő ólom üti a markunkat, de arról ne álmodozzunk, hogy dúskálunk majd a pénzben. Épp ezért tartottam kicsit undok dolognak a fegyvervásárlás lehetőségét, mert az

»Jason az atomháborút túlélte, minket már nem tudott...

»A grafika DX11-es verziója egészen lélegzetelállító...

ember akaratlanul is késztetést érez a nehezen összespórolt lé erősebb szerszámra történő becserélésére, holott mindez majdnem értelmetlen a Metro 2033-ban.

A METRÓBAN VANNAK KÖTEKEDŐ ALAKOK

Bizony, méghozzá sokan, és ebből adódik, hogy a Metro 2033 nemcsak szörnyeket, hanem emberi ellenfeleket is felvonultat szegény Artyom ellen. Neonácik, katonák, banditák... van itt minden, én legtöbbször csak Jason-klónoknak aposztrofáltam őket a Péntek 13 című horrorfilmszéria óta hírhedtté vált hokimaszk túlzásba vitt viselése miatt. Ettől eltekintve érdemes alaposan felkészülni ellenük, ugyanis nagyon okosak, és kiválóan alkalmazkodnak a pályák környezetéhez. Fedezékekbe ugranak, dinamittal hajigálnak, figyelmeztetik egymást, vagyis mindent elkövetnek annak érdekében, hogy nehéznek érezzük a velük való konfrontációkat. Szerencse, hogy Artyom szét tudja verni vagy le tudja oltani a fényforrásokat, és a sötétben lopakodva a dobókéssel csendesen is gyilkolhat, ezáltal egészen új oldaláról csillogtatva meg a megszokott FPS stílust. Ha már szó esett a környezetről, érdemes kitérni kicsit a játék nyújtotta dizájn változatosságára. A pályákat nagy odafigyeléssel tervezték, így nincs két egyforma összecsapás, és a zárt, klausztrofób alagutakat néha kültéri, utcai jelenetek váltják fel. Ezek azok a részek, ahol a játék igazán brillírozik, hisz annak ellenére, hogy mindent körülzárnak az át nem járható pályaelemek (azaz egy csőben haladunk előre), érezzük a város nagyságát, elhagyatottságát. Süt belőlük az igazi világvége, és még csak a remény sem él, hogy valahol ez ne így nézne ki. Mindezen csak dob, hogy Artyom a töltőképernyők alatt röviden kommentálja az eseményeket, és sokszor bajtársakkal vállvetve nézünk szembe a gonosszal, vagyis itt a magány nem egyedi, hanem ha úgy tetszik, csoportos élmény. A mellékszereplők mind kidolgozott jellemmel bírnak, kedvencem Bourbon volt, az élettől elidegenedett, mégis nagyszívű szélhámos. Társaink nem beszélnek sokat, és a múltjukat sem taglalja a játék, mégis több élet van bennük, mint sok szerepjáték agyonpolírozott szereplőjében. Utoljára a Penumbra sorozatban találkoztam ilyen jól bemu-

»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

Konfiguráció	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND **Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** AMD Athlon II X2 245 **VGA:** Gigabyte Radeon R557OC-1GI 1 GB **Alaplap:** ASUS M4A78-VM **Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN	**39 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, low quality a játék videomenüjében. A játék tökéletesen játszható ezen a beállításon.	**34 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, normal quality a játék videomenüjében. A játék tökéletesen játszható, alig kisebb az FPS érték, mint a low quality esetében.	**13 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, very high quality a játék videomenüjében. Az FPS érték 15 alá csökken, a játék élvezhetetlenül szaggat.
AQUA electromax GURU MAX **Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz **VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB **Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3 **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	**90 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, low quality a játék videomenüjében. A játék tökéletesen játszható ezen a beállításon.	**50 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, normal quality a játék videomenüjében. A játék stabil 50 FPS-t produkál, tökéletes játszhatóságot biztosítva.	**31 FPS** 1280×1024 felbontás, DX10, very high a játék videomenüjében. Az FPS érték érezhetően visszaesett, de a játékélményen ez még nem érezhető, a játék jól játszható.

»ÉLETMENTŐ GÁZMASZK«

A Metro 2033-ban létfontosságú, hogy vigyázzunk a gázmaszkunkra, ugyanis a kinti területeken és a fertőző csatornákban nélküle semmire sem megyünk. A gázmaszkot a G lenyomásával vehetjük fel és le, szűrőket pedig az állomásokon vehetünk hozzá. Érdemes mindig magunkkal vinni 3-4 db-ot, hisz nem tudhatjuk, mikor lesz rá szükség. Szerencsére a csere automatikus, ha kifogy, Artyom magától betesz egy újat.«

»LINEÁRIS, DE AZÉRT MÉGSEM

AVAGY LEHET, HOGY MÉGIS VÉGIGJÁTSZOD KÉTSZER?

A játékmenet egyszerű, mint egy pofon, hisz nincs más dolgunk, mint túlélni a különböző pályákat, és megfelelő felszereléssel nekiesni a következőknek. Ám a sztori rákényszerít, hogy döntéseket hozzunk, és ezek alapján a történet végén kétféle befejezéssel is találkozhatunk. Ezek egymásnak tökéletes ellentétei, s gondolom, ezzel akarták rávenni a játékosokat az újrajátszásra. Ugyanakkor nem hisszük, hogy túl sokan esnének neki a programnak még egyszer csak azért, hogy lássák, mi történt volna, ha…«

»A gázmaszk és az éjjellátó fura kombinációja a jövőben…

tatott, mégis szótlan NPC-kkel, úgyhogy különösen örültem, hogy a svédek után a derék ukránok is megtanulták, mitől döglik a légy.

A VILÁGVÉGÉN SZÉP A HÓ

A Metro 2033 pár hete azzal borzolta a kedélyeket, hogy iszonyú magas gépigényt mutatott fel, pedig a játék Xbox 360-on is napvilágot látott. A cikk mellé csatolt teljesítménytesztből látható, hogy elkél ide a vas, ha valaki maximalista, de ez szerencsére nem jelenti azt, hogy a jövő ruszki földalattijára csak atomerőmű ellenében válthatunk jegyet. Az összértékű látvány egyébként a technikai részletektől eltekintve is zseniális. A metróalagutak lakóinak hétköznapjai az orosz irodalmi naturalizmus virtuális metaforájaként jelennek meg, és nem elég, hogy itt húst árulnak a piacon, ott meg a prostik kereskednek valami egész mással, de ha beállunk egy sarokba, tuti elcsípünk egy beszélgetést, vagy látunk valami mindennapit, ami nekünk, a számítógép előtt ülve a meleg szobában mégis hátborzongatónak tűnik. S most még csak a lakott területekről beszéltem. Moszkva épületeire méteres havat hullajtott a nukleáris tél, a metrók mutánsok uralta alagútjai és kocsijai rohadnak, és keserű feketeségük csak úgy árasztja magából a szebb emlékű idők végének szagát. Ehhez tessék még hozzátenni a DirectX 9, 10 és 11 szabványok nagyszerűn leprogramozott felhasználását, a látványos shaderezést és a sok poligont, s már körvonalazódik, hogy a 4A Games bizony nem viccelt a sok előzetes képen és videón. Egyedül a karakterek arcanimációjával nem voltam elégedett. Olyan lélegzetelállító mimika után, mint a Battlefield: Bad Company 2-é, kicsit zavaróak voltak a meredten bámuló, darabos szájmozgással beszélő szereplők. Ezt az apróságot viszont könnyedén elfeledtették velem a nagyszerű hangok és a zenék. Akárcsak a múlt hónapban bemutatott Call of Pripyatban, itt is adódik lehetőség az orosz szinkron bekapcsolására, ám míg ott erősen ajánlottam az opciót, itt nyugodtan maradjunk az angolnál, mert az is elsőrangú munka. Kár, hogy ezt a sok jót bepiszkolja pár apróbb technikai bug, amit a scriptek néha kicsit rosszul időzített eldurrantása okoz. Sebaj, majd a javítás megoldja ezt is.

FÜSTÖLGŐ ROMOK

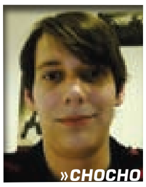
Habár a kampány minden szinten kiemeli az átlagból, a program sajnos nem rendelkezik multival, és linearitása miatt az újrajátszhatósági értéke sem magas. Ez a két tényező kissé megnyirbálja az értékelést, hisz a 9000 forintos árhoz képest talán rövidnek érezzük a durván 10 órás játékidőt. Mégis azt mondom, hogy minden hibája ellenére bele tudtam szeretni a Metro 2033-ba. Az atmoszféra, amit a regény háttere teremt, nem enged, míg a végére nem jutunk, a történet megérinti az embert, pláne, hogy nem RPG-ről, hanem FPS-ről van szó. A 4A Games gyermeke jól prezentálja, hogy az összes mai, már-már unalmas klisé (szabadság, járművek, nagypályás multi, satöbbi...) nélkül is lehet jó játékot készíteni, hisz annak, hogy milyen minőségben kerül elénk egy program, nem a divat, hanem az odafigyelés az igazi atyja. Aki csak teheti, vásárolja meg és játssza végig a Metro 2033-at, mert nem fog benne csalódni, én pedig nagyon remélem, hogy meglesz a kellő mennyiségű eladott példány, és pár éven belül elkészülhet a regényszéria folytatásának, a Metro 2034-nek az adaptációja is.«

»Eddig sem nagyon vágytunk Moszkvába, hát még ezek után

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1824

»A 4A Games első játéka bebizonyította, hogy a csapat otthon van az FPS műfajban. Kíváncsian várjuk, hogy lesz-e Metro 2034. Nagyon reméljük, hogy igen.



»CHOCHO

PRO »Gyönyörű, hangulatos és remek sztorija van.

KONTRA »Sajnos nem sokszor fogjuk újra elővenni.

GÉPIGÉNY» Intel C2D 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD

»88%«

EGY JÁTÉKELVONÓS NAPLÓJA

Nem vagyok játékfüggő, bármikor abba tudnám hagyni – az elmúlt években mindig ezt mondtam magamnak. De eljött az a pont, mikor már nem tudok összefutni az utcán egy ismerőssel anélkül, hogy ne a „hogyhogy szabad levegőn vagy?" kérdéssel köszönne, és a beszélgetéseim alkalmával mindenki előbb érdeklődik a legújabb altom aktuális szintjéről, mint arról, én hogy vagyok. Ezért most komoly döntést hoztam.

írta» MIDNITE

Be kell bizonyítanom, hogy környezetem véleményével ellentétben nem vagyok játékfüggő! A bizonyítás érdekében rendhagyó emberkísérletbe kezdek, az általam felállított szabályok alapján. A cél: egy hónapnyi teljes, végleges játékmegvonás. A szabályok: nemcsak a World of Warcraft, de azon kívül is minden létező videojáték abszolút kiiktatása az életemből. Csalni tilos, ha mégis visszaesnék, akkor a gyengeségem az elvonóidő megduplázását vonja maga után. Az eredmény: mindezt egy naplóban dokumentálom, hogy mások is tanulhassanak belőle, és hogy mindenki számára világos legyen, mennyire NEM vagyok játékfüggő. Kezdődjön a kísérlet!

1. NAP

A WoW account infómnál ez áll: License Status: Frozen. Befagyva a hosszú távollét előttünk álló napjaira tekintve. De nem érzem fájdalmasnak a hiányt, hiszen egy kis játékszünet nekem bőven belefér. Ez akár olyan nap is lehetne, mint a többi – persze azt leszámítva, hogy uninstalláltam a WoW-ot, és ez bármely más napon a közelgő apokalipszis jelének számított volna.

2. NAP

Minden rendben, semmi vágyakozás. A barátaim viszont örömmel vették, hogy többé nem kell a szerverkarbantartások időpontjára szervezni a találkozóinkat. Este az XBOX-ot egy kötött terítő és egy cserép virág segítségével ízléses szobadísszé változtattam. Remélem, így nem csábít majd annyira, hogy játsszak vele.

3. NAP

Nem hiányzik a játék, egyáltalán. Sokkal több időm marad minden egyébre, például a több éve itt porosodó gamecardok kidobálására. Este az XBOX-ot beraktam a konyhaszekrény aljába, mert határozottan hallottam, ahogy a csöndben hívogatóan berreg felém.

5. NAP

Hah! Győzelem! Mondtam, hogy nem vagyok függő. Bár vagy másfél órán át vacilláltam, kezemben a Lich King DVD-vel, és nagyon rezgett a léc, de végül ellenálltam a vágynak, és mégsem installáltam fel. Éljen a józan ész! (Amúgy az XBOX-ot beraktam a fagyasztóba. Határozottan bűnös dolgokra akart rávenni.)

7. NAP

Nos… Kezdenek mutatkozni a WoW-elvonás tünetei. Reggel az alapján válogattam a felsők közt, melyik milyen buffot ad (+5 elegancia vagy +10 szexisség), aztán meg azzal a szándékkal mentem le a postaládához, hogy kiveszem az aukcióshàzból érkezett aranyamat. Remélem, hamar elmúlik ez a fázis, mert kezdek félni magamtól.

9. NAP

Azért döntöttem a totális játékmegvonás mellett, mert túl sok olyan WoW-os ismerősöm van, akik a Counter Strike- vagy Lineage-függőségüket akarták elhagyni, de most is ugyanúgy napi hat-hét órát játszanak, csak már a WoW-val. Szóval a helyettesítés nem működhet, ezt tudom, mégis találnom kell valami hasonló élményt nyújtó tevékenységet. Azt hiszem, a nem játékosok azt hívják „élet"-nek.

10. NAP

Felhívtam minden ismerősömet, és megkérdeztem, nincs-e valami quest… ööö, szívesség, amit megtehetnék. Hozzávalók begyűjtése a Tescóban, elvinni pár levelet a postára, beszélni a nevükben a közös képviselővel? Rájöttem, a való életben nem osztogat mindenki csak úgy feladatokat, de végül kaptam egy rövid bevásárlólistát, amire citromsárga filctollal kérdőjelet rajzoltam magamnak. Siker!

12. NAP

Bukás. Már egyetlen ember sem veszi fel nekem a telefont. A haverok azt hiszik, valami nagy horderejű szívességet készülök kérni, a családtagok pedig gyanakvóan kérdezgetik, nem a végrendeletükben akarok-e előkelőbb helyet kiharcolni ezzel a túlzott segítőkészséggel. A questelés a játékokban sokkal egyszerűbb! Nem baj, mostantól egyedül szórakoztatom magamat. Valahogy…

13. NAP

Találtam egy pakli kártyát a szekrény mélyén. Jó ideig kerestem rajta a bekapcsológombot, mire a párom végre felvilágosított, hogy a valódi kártya nem tudja kiosztani magát a pasziánszpartihoz. Francba ezzel a régi, analóg rendszerrel.

15. NAP

Ma családi ebéden voltam. Rákérdeztek észrevehető rosszkedvem okára, ezért elmondtam, hogy épp leszokóban vagyok a WoW-ról. Apám együttérzően azt javasolta: „Ha rád jön az inger, rágózz helyette, az segít.” Mivel nem akartam sokat magyarázkodni, csak annyit feleltem lemondóan, hogy majd kipróbálom.

16. NAP

Ma elfogyott négy csomag rágó. Nem segített.

18. NAP

Megpróbáltam megtanítani a macskának a Prowl, Bite és Cower parancsszavakat, de nem túl együttműködő állat. Nincsenek elosztható skill pontjai, ha nem számítjuk a vérfagyasztó nyervákolást és az alvó emberek gyomorszájára vetődést. De ha rászánok pár napot, megfelelő tréninggel ezeket ki lehet használni.

21. NAP

Azt álmodtam, hogy WoW-ozok. Vadiúj instákat fedeztünk fel, három world first kill-t gyűjtöttünk be, és epic loot-ot szedtünk össze. Vidáman ébredtem, életem legszebb álma volt. Viszont a macska reménytelen eset, mióta tanítani kezdtem, már a nevére sem hallgat.

22. NAP

Gyerekkoromban anyukám mindig mondta, hogy ne csak a gép előtt punnyadjak naphosszat, inkább menjek ki a szabadba játszani. Ha annak idején csak egyszer is megtettem volna, most legalább tudnám, hogyan kell.

23. NAP

Az elvonó utolsó hetébe lépve bizakodó vagyok. Arra gondoltam, felhívom a guild-beli ismerősöket, és végre találkozhatnánk offline is. Egyedül az a baj, hogy senkinek nem tudom a valódi nevét, csak a karakteréét, márpedig JocoThePala vagy Paprikáscsirke nevű személyeket aligha találok meg a mobilelőfizetők adatbázisában.

25. NAP

Azt álmodtam, hogy a The Simsszel játszom. Elmentem munkába a karakteremmel, főztem a családjának ebédet, aztán kipucoltam a vécét. Elég furcsa, de ez is kellemes álom volt. Nem hittem, hogy valaha elérem azt a pontot, ahol bármivel örömmel játszanék, ami egy képernyőn mozog.

27. NAP

A párom megtalálta az XBOX-ot a fagyasztóban. Nem örült, de én igen, mert felfedeztem, hogy a jégkockákkal milyen remekül lehet tetriszezni, főleg ha nehezítésként egy hajszárítóval kicsit deformálom őket.

28. NAP

Azt álmodtam, hogy egész éjszaka Pacmant tolok egy ősrégi, kontakthibás Commodore 64-en. Kezdek aggódni. Szerencsére közel a vég.

29. NAP

Utolsó előtti nap. Azt álmodtam, hogy saját magammal amőbázok egy kietlen, posztapokaliptikus tengerparton. A homokba karcoltam az ikszeket és nullákat, amiket folyton elmosott a hullámverés. Felébredve tudtam, valahol messze egy pszichiáter most borzasztóan örülne nekem.

30. ÉS EGYBEN UTOLSÓ NAP

Vége! Sikerült! Egy hónapja tiszta vagyok, és sosem voltam boldogabb. WoW nélkül az életemből nem hiányzik semmi, azt a napi pár óra szórakozást máshol is megtalálom. Kijelenthetem, hogy nem vagyok játékfüggő, emberkísérletem tökéletesen kielégítő eredménnyel zárult. Bármikor abba tudom hagyni.

Ennek örömére felinstalláltam a WoW-ot, csak a régi szép idők kedvéért. Dalaran, hazatérek utcáidra. Már alig várom!«

„MAGYAR GÉPRE MAGYAR CSILLAGOT!"

Lovagok, Turán harckocsi, elhagyott metróalagutak, golyószórós Hitler, urbánus pszichohorror, másnapos Gordon Freeman, gigászi űrcsaták, kódolt hetes ékzár. Mi a közös bennük? Mindegyik hungarikum…

írta» JOHNBART

»Stalker: Lost Alpha

»Stargate Adventures

»Stargate: War Begins

Olvasóink számára gondolom közhely, hogy honfitársaink a tudomány, a technika, illetve a sport mellett a játékiparban is jelentősen öregbítik kis hazánk hírnevét – az Imperium Galactica sorozat, a Panzers széria vagy épp a King Arthur csupán három kiváló bizonyíték arra, hogy hazánkfiai (s leányai) sincsenek híján az A-listás szoftverek elkészítéséhez szükséges tehetségnek. Hiba lenne azonban azt hinni, hogy a magyar játékipar csupán a hazai profi stúdiókat foglalja magába – a nyugati tendenciáknak megfelelően ugyanis Magyarhon is szinte nyüzsög a lelkes hobbifejlesztőktől, akik szűkös anyagi és időkeretük ellenére sokszor kiváló minőségű végeredményt raknak le az asztalra. Összeállításunkban az ő munkájukat vesszük górcső alá, bemutatva a legígéretesebb modifikációkat, valamint indie játékokat – elvégre ki tudja, hátha személyükben a hazai játékfejlesztés „utánpótlásának" első szárnypróbálgatásaihoz van szerencsénk…

„MOD KI VAGY, ÉS ELMONDOM"

Napjainkban a játékfejlesztés első lépcsőfokát sokak számára a modderkedés jelenti, ami voltaképp nem is meglepő, mivel az alapjáték (sokszor gyökeres) módosítása mind a játék készítői, mind a lelkes kezdők számára előnyös – előbbi stabil rajongótábort, utóbbi pedig hasznos tapasztalatokat szerezhet a legtöbbször ingyen közzétett fejlesztői környezet segítségével, főleg ha jobb dokumentáció is dukál azok használatához. Az imigyen hegesztett rajongói modifikációkat kis túlzással élve ezrével mérik, cikkünk e részében épp ezért azon magyar modokra fókuszálunk, melyek jelentősen elütnek az alapjátéktól. A Valve modifikációbarát hozzáállása napjainkra szinte legendává vált, támogatásuk pedig meg is hozta gyümölcsét – játékaik talán a leggyakoribb fejlesztési platformjai az újonc fejlesztőknek, a magyar modkörkép pedig nem is cáfolja ezt az állítást, miután rögtön öt olyan mod is akad, ami a Half-Life 2-n vagy epizódjain alapul. A sort Dósa Gábor projektje, a Curse nyitja, amely 2009-ben a ModDB.com-on a „legjobb készülő mod" címet is elnyerte – a különleges, egyiptomi hatású játék képi világa mellett eredeti fejtörőivel és varázslat-alapú harcrendszerével szerzett elismerést (az első képek alapján pedig a következő rész még ütősebb lesz). Igencsak otthon van a modderközegben Ifjú „Ashkandi" Péter is, aki először a Half-Life 1-es Mistake című pszichohorrorjával hívta fel magára a figyelmet, jelenleg pedig annak folytatásán, az Orange Boxra épülő Grey-en ügyködik négyfős csapatával.

»Kontroll Unikum

»ROTT 2

»MINDEN EGY HELYEN«

Amennyiben szeretnél többet megtudni a cikkben felsorolt modokról és indie játékokról, ne habozz, hanem keresd fel a ModDB.com honlapját – a fentebb leírt projekteket könnyen megtalálhatod az oldal keresőjével, vagy a Hungarian Mod Community csoport betallózásával!«

»SZÜKSÉGEM VAN RÁD...«

Bár a munka jelenleg majd' mindegyik modnál/indie játéknál zavartalanul folyik, a fejlesztők természetesen nem utasítják el az önkéntes segítséget: a Kontroll mod igen nagy hasznát venné egy C++ programozónak, a ReWolfenstein csapata pályaszerkesztőket és zenészeket keres, a Diaspora ugyanakkor vállalkozó szellemű kóderek és textúrázók jelentkezését várja.«

»Saiyan Aftermath

»Wolfenstein 3D remake

A 2011 közepére datált urbánus akcióhorror középpontjában egy átlagos autószerelő áll, aki egy váratlan rosszullét után egy emberektől mentes, ámde szörnyekkel fertőzött városban találja magát – a településen bóklászva pedig nemcsak ottlétének okára, hanem múltjának sötét foltjaira is fény derül. Lényegesen más stílusú Lovas „ALIENwoods" Gábor ötfős csapatának modja, a szintén jövőre várható Kontroll, ami bár Antal Nimród filmjéhez hasonlóan szintén egy föld alatti világban játszódik, mégsem feldolgozása annak. Az alternatív, steampunk-beütésű Európában játszódó mod nem titkolt célja a 90-es évek kalandjátékos stílusának visszahozatala – ennek megfelelően a föld alatti világ felfedezése során a lövöldözés helyett a trükkös fejtörők játsszák a főszerepet. Tökéletes ellentéte ennek Kiss „Andriska" András és nyolcfős teamjének ReWolfenstein 3D-je, melynek célja az id legendás FPS-ének Source motorra való átültetése. Bár a mod igyekszik megőrizni az előd jellegzetes kockahatását, újításoknak mégsem lesz híján, a fejlesztők többek között kooperatív módot, új fegyvereket és epizodikus megjelenést ígérnek (az első rész most áprilisra várható), ugyanakkor nem zárkóztak el a pályák esetleges későbbi ráncfelvarrásától sem. Végezetül muszáj kitérnünk Urbanics "MMmaster" Péter Hangoverjére is, ami bár Gordon Freemant állítja a középpontba, játékmenetében mégis egyedi: a másnapos doktor repertoárja ugyanis egy RPG-szerű inventoryval, pályavégi pontozással és pénzgyűjtéssel gazdagodott – az érméket a pályákon elszórt automatáknál válthatjuk gyógyító matériára. Az élet azonban a Source motoron túl is folytatódik, jó példája ennek a soron következő öt mod. A szakmáját tekintve történész Bosák "Bossbob88" Balázs és kis csapata a Taleworlds középkori RPG-jét, a Mount & Blade-et választotta modja bázisául. Az alapjáték fiktív világával ellentétben az 1257AD Middle Europe a 13. századi Közép-Európa hadi eseményeit igyekszik élvezhető, de hiteles formában digitalizálni, ennek megfelelően a különböző frakciók nevei és uralkodói mind létező személyek (a magyarok élén pl. IV. Béla áll), de az avatott szem a címerekben, fegyverzetben, és a frakciók harcmodorában sem találhat kivetnivalót. Hasonló a helyzet Sebastian „Szeder" Sándor Revenge of the Turul című projektjével – a Red Orchestrán alapuló mod hazánk második világháborús szerepvállalását igyekszik feldolgozni, az összes jelentősebb kortárs haditechnikát szerepeltetve, szóval hamarosan semmi akadálya nem lesz, hogy egy Turán harckocsival lőjük farba a szovjet tankokat. Sci-fisebb vizekre evez ugyanakkor Varga „Attila1945" Attila modja, a Stargate: Adventures in the Galaxy, amely a Men of War második világháborús egységeit cseréli le CSK-csapatokra és a velük szemben álló Goa'uld söpredékre, azok minden járművével és haditechnikájával együtt – Csillagkapu-rajongóknak kipróbálásra ajánlott. Végezetül szintén sci-fiben utazik Munkácsi „dezOdor" Zoltán csapata is, akiknek a nevéhez a Shadow of Chernobyl idáig egyetlen teljes átirata, a kiváló Priboi Story fűződik; jelenleg ugyanakkor a Lost Alpha fejlesztésébe segítenek be, melynek célja nem kevesebb, mint hogy visszaállítsa a STALKER világát olyanra, mint ahogy azt az első sajtófotók és videók lefestették...

GARÁZSFEJLESZTÉS FELSŐFOKON

Bár a modderkedés a kapott SDK, illetve a felhasználható motor fényében „kényelmes" elfoglaltságnak tűnhet (megsúgom: nem az), mégis sokan vannak, akik inkább a „hagyományos" utat választják, és önálló játék készítésébe fognak. Bár ekkor az elvégzendő munka mennyisége a játékmotor megírása miatt sokszor jelentősen megnőhet, a végeredmény előnye nyilvánvaló: a kész produktum más játékoktól független, terjesztése így egyszerűbb, és akár anyagi hasznot is hozhat. Eme rögös utat választotta az Elder Games csapata is, akik tavaly hozták ki az igencsak innovatív Arcan című, körökre osztott sci-fi stratégiájukat, melyet 2010 vége felé egy hardcore űrszimulátor, a Shattered Origins követ. Mint Tarsoly „Lord_Crusare" Ede, a játék írója elmondta, a program alapvetően egy RPG elemekkel tűzdelt taktikai űrstratégia, harc közben azonban bármikor átvehetjük az irányítást hajóink felett, felidézve így a Conflict: Freespace legszebb pillanatait. Ha pedig Freespace, akkor nem mehetünk el szó nélkül Hartai „TopAce" Attila kiváló Freespace 2 hadjáratai, valamint egy másik nagy volumenű űrszimulátor, a Diaspora mellett sem. Az epizodikus megjelenéssel operáló, egy- és többjátékos módokkal egyaránt bíró játék az új Battlestar Galactica tévésorozat eseményeit dolgozza fel, a képek és videók alapján megdöbbentő eredménnyel, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az alaposan ráncfelvarrt motor eredetileg a 11 éves Freespace 2 alatt dorombolt (az információkért köszönet Tóth „Meleardil" Gábornak). Teljesen más kategóriában indul ugyanakkor az AnimeGames.hu játéka, a Saiyan Aftermath, ami a kis hazánkban is híressé-hírhedtté vált Dragon Ballt kívánja feldolgozni egy remek verekedős játék formájában. Mint Kalmár „Joey20" József, a csapat kódere elmondta, a cél egy mindenki számára élvezhető verekedős PC játék elkészítése, melyben egyszerre akár hat, a rajzfilmből ismert hős is egymásnak eshet – a kidolgozott multi pedig hab a tortán. Mint látható, lelkesedésben és kreativitásban tehát nincs hiány, legyen szó akár modifikációkról, akár indie játékokról, FPS-ekről vagy űrszimulátorokról, feldolgozásokról, vagy teljesen eredeti ötletekről. Az „utánpótlás" már képzi magát, és remélhetőleg hamarosan elfoglalhatják helyüket a hazai játékipar őket megillető szegmensében...«

»Kontroll Pécsikesztyű

»ROTT

»Shattered Origins

»fejlesztő: Square Enix »kiadó: Square Enix »web: na.square-enix.com »tesztplatform: X360, PS3

Monoton gyönyör

Hosszú várakozás után megérkezett a Final Fantasy tizenharmadik része, a játék, amely ugyan korántsem tökéletes, mégis képes szinte pillanatok alatt magába szippantani a játékost. Készüljetek, újabb monunemtális kaland vár rátok...

írta» BATE

A Final Fantasy talán a (konzolos) videojátékok egyik legismertebb sorozata, így mindig meglehetősen nagy várakozás előzi meg az egyes epizódok megjelenését. Így volt ez a XIII-as rész esetében is, s noha számos ponton kőkemény kritikával lehet illetni a programot, azért a japánok valamihez még mindig irgalmatlanul értenek: a hangulathoz, a történetmeséléshez, hogy a briliáns harcrendszerről már ne is beszéljek.

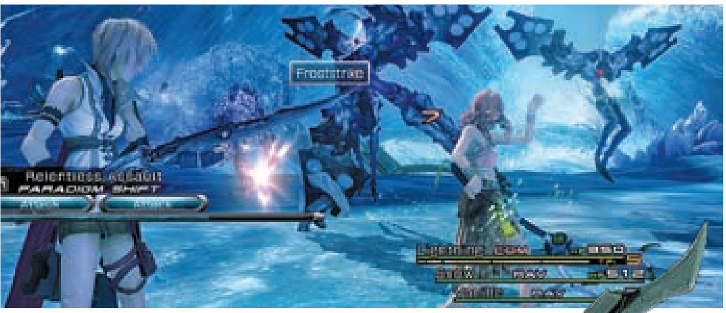
ESSÜNK TÚL RAJTA

Talán az a legjobb, ha már az elején gyorsan elmondjuk, hogy pontosan mi is az, amin egy kicsit fennakadtunk az FFXIII-mal kapcsolatban: a játékmenet finoman szólva sem változatos. A helyszínek ugyan szemet gyönyörködtetőek, és széles skálán mozognak a külcsín tekintetében, de a játék jelentős részében egy hatalmas „csőben" fogunk előrehaladni, se leágazás, se mellékküldetés, semmi. Megyünk előre a történet által kirótt karakterünkkel (váltani nem lehet), társaink követnek, és szép sorban gyakjuk le az utunkba kerülő ilyen-olyan katonákat és szörnyeket. Némelyiket ugyan ki lehet kerülni, de az esetek jelentős szazalékában a folyosón való továbbhaladás kulcsa a harc, és hosszú órákon át a játék másból sem áll, csak megyünk, gyilkolunk, megyünk, tápolunk, megyünk, gyilkolunk, megyünk... Hiába váltakoznak a hősök a kezünk alatt, hiába cserélődnek az egymástól homlokegyenest eltérő helyszínek, sajnos ez a játékmenet monotonitásán semmit nem változtat – személy szerint én képtelen voltam hosszú órákon át játszani a programmal, mert egész egyszerűen nem jelentett szórakozást a szinte vég nélküli küzdelem. Muszájból játszani pedig nem annyira nagy élvezet...

A VILÁG HÍVOGAT

Viszont a játéktól való eltávolodást követően egyszer csak megint ott zizegett a fejemben a játék, és rövid időn belül azon vettem észre magam, hogy is-

»A motor itt nem feltétlenül a tökösség jelképe, igazi harci eszköz



»Azért nem baj, ha az ember lánya meg tud idézni egy marcona legényt

mét a szereplőkkel rovom a csőszerű vidéket (hogy aztán ismét legyen egy szünet, majd újfent visszatérjek). Hogy miért? Mert a történet érdekes, a világ háttere eszméletlenül kidolgozott, és az egész dramaturgia rendkívül profin fel van építve. A játék elején szinte azonnal találkozunk minden szereplővel, de semmit nem tudunk róluk, hiszen in medias res csöppenünk bele a cselekménybe. Ahogy haladunk előre, úgy áll össze lassan (nagyon lassan) a kép, flashbackeket kap minden egyes karakter, szépen feltárul a múlt, kikerekednek a személyiségek, és lehull a lepel a motivációkról. Végül az egész olyan gyönyörű egészet alkot, hogy már csak emiatt érdemes belevágni a programba. Amúgy a játék háttérvilága tényleg annyira szerteágazó és végletekig kidolgozott, hogy egy külön PC Gurut meg lehetne tölteni a boncolgatásával. Éppen ezért nem is mennénk ebbe bele, mert röviden zagyva, hosszan nincs hely mesélni, aki kíváncsi, az fedezze fel, aki nem, az meg úgysem jutott el idáig ebben a cikkben. A lényeg, hogy a körítés példátlan, habár a jó sztori azért még kevés lenne, hogy 25-30 órát a programmal töltsünk. Szerencsére amit a fejlesztők a pályatervezésből kispóroltak, azt hozzátették a harcrendszerhez.

A HARC SZELLEME

A küzdelem a játékban elsőre kissé átláthatatlan, másodjára automatikus gombnyomkodásnak tűnik, azonban idővel rájövünk, hogy a kezdetekkor még semmit nem láttunk, amit bizonyít az is, hogy nyolc óra játék után is kapunk harctéri tutorial részeket. A Final Fantasy XIII harcrendszere érdekes keveréke a valós idejű és körökre osztott rendszereknek, hiszen nem csapkodhatunk hack 'n' slash módra, azonban mégsem lesz szinte soha olyan, hogy arra várunk, végre mi kerüljünk sorra – még akkor sem, mikor a mi oldalunkon egyszerre három szereplő száll szembe az egyes lényekkel. Kezdetben csak az alapképességeink vannak, így tényleg csak egyetlen gombot kell nyomogatnunk harc gyanánt (auto battle), de amint elkezdünk fejlődni, és kiválasztjuk a karakterek szerepét (a játékban paradigmák: commando, ravager, synergist, medic, saboteur, sentinel), újabb és újabb támadások és képességek jelennek meg a repetroárunkban, és mi magunk állíthatjuk be harc közben, hogy melyeket használva kívánunk támadni. A paradigmák aztán a harci stratégiánk alapköveivé válnak, hiszen kiválaszthatjuk, hogy a csapatunk tagjai milyen szerepeket töltsenek be, sőt, akár harc közben is váltogathatunk. Például kezdésnek két ravagerrel staggered állapotba juttathatjuk az ellenfelet (ilyenkor sokkal több sebzést tudunk bevinni), aztán gyorsan váltunk, nekimegy egy commando, mert a közvetlen sebzés ilyenkor nagyobb, a ravager tovább tüzel hátulról, majd ha valaki nagyon lesérül, akkor visszaválthatunk valakivel medic szerepre, és máris elkerültük a felesleges halálozást (a küzdelem egyébként az ellenfél vagy az általunk kommandírozott hős haláláig tart). Mindezt csak tetézi, hogy egy idő után megjelennek az idézhető segítők, akik még változatosabbá és epikusabbá teszik a csatákat. A harcok végeztével aztán a karaktereink kristyálypontokat gyűjtenek, amiket az egyes paradigmák fejlesztésére költhetünk el – egy hősnél átlagosan három szerepre költhetjük a pontjainkat. Ezek egyrészt növelik a passzív képességeinket (erő, mágia, életerő), másrészt itt gyűjthetünk be egyre több, a harc során felhasználható támadást. Ezenfelül lehet még fejleszteni a fegyvereket, és magunkra aggathatunk különböző, a passzív tulajdonságokat növelő kiegészítőket, de a játékból érződik, hogy ezzel nem nagyon foglalkoztak a fejlesztők, mert a tápolás egyrészt nagyon nyögvenyelős, másrészt alig-alig kapunk új fegyvereket menet közben, a vásárlás horribilis összegeket emészt fel, és egy idő után annyira feltápoljuk az alapeszközeinket, hogy eszünkbe sem jutna néhány pluszérték miatt megválni tőlük.

»A Final Fantasy sorozat először látogatott el Xbox 360-ra is, és rögtön három DVD-nyi játékot kapunk, ha a Microsoft masináján vágunk bele a kalandba«

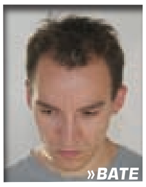
NAGY KALAND

Habár a Final Fantasy XIII-ban hibák feszülnek a zseniális elemeknek, végül győz a hangulat, a történet és a zseniális harcrendszer, megszokjuk a kezdetben bosszantó monotonitást, és ha megfelelő ütemben ülünk le a program elé, akkor végig élvezni fogjuk ezt a fantasztikus kalandot. Mindezt csak tetézi az eltalált zene, ami nagyban generálja az atmoszférát, és ugye meg kell emlékeznünk a lélegzetelállító minőségű animációkról is. Egész egyszerűen káprázatos, ami néha a szemünk elé kerül, nemcsak a kidolgozottság okán, de a rendezés és a fantasztikus dizájn miatt is. Ugyan még a Final Fantasy-rajongóknak is szokni kell az elején ezt a részt, de őket aligha kell meggyőzni a kipróbálásról, most mindenki máshoz szólok: próbáljátok legyőzni az esetleges ellenérzéseiteket, és pár órára merüljetek el az FFXIII-ban, nagy valószínűséggel ugyanis ti lesztek a legjobban meglepődve, hogy milyen könnyen benne ragadtok…

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1388

»Ismét egy hosszú és lélegzetelállító kaland, némileg monoton játékmenettel, ellentételezésként elképesztően kidolgozott harcrendszerrel és fantasztikus történettel.



»BATE

PRO »Lenyűgöző történet, hosszú játékidő és taktikus, hosszú távon is roppant izgalmas harcrendszer.

KONTRA »Monoton játékmenet és borzasztóan egyszerű pályadizájn...

»87%«

»fejlesztő: SCE Santa Monica »kiadó: Sony »web: godofwar.com »tesztplatform: Playstation 3

Az istenek a fejünkre esnek

Ha valakinek hiányérzete támadt volna az elmúlt időszakban, és izzadva riadt volna fel álmából arra a gondolatra, hogy még van olyan görög isten, akit nem alázott meg, az örülhet, mert Kratos, Spárta szelleme távozni akar, és kéri a számlát.

írta» MIGUEL

A God of War sosem a finomkodásról szólt, és jobb, ha felkészülünk arra, hogy a trilógia befejező epizódjában sem egy megvénült, ősz hajú tatával kell megráncigálnunk a rakoncátlan istenek bajuszát. Kratos továbbra is az a konok bosszúálló, aki volt, és ha már rángat valamit, azt le is tépi. Az első két részben megkezdett istentelenítés (pantheontakarítás, gyakorlati tanácsokkal ellátott államvallás-váltás, kinek melyik, vérmérséklet szerint) természetesen folytatódik, az első percekben épp a titánok társaságában mászunk az Olümposzra, hogy ott megmondjuk Zeusznak, hova dugja a villámait, ám az öreg nem véletlenül volt képes még hattyú formájában is elcsábítani a kor legjobb nőit – bár az első félórában összefutunk Kratos minden gondjának elindítójával, egy jól irányzott dramaturgiai és villámcsapás következtében kezdhetjük az elejéről az egészet. Persze ekkorra már kinyomjuk Poszeidón szemét, illetve összerúgjuk a port a titánokkal is, egyrészt azért, mert Gaia nem kooperál velünk, másrészt meg azért, mert a sztorinak valahol muszáj volt olyan fordulatot venni, ami elvezet egy ponthoz, ahol a titánokkal is megküzdhetünk, hiszen milyen GoW lenne az, ahol nem megyünk neki nálunk hatezerszer nagyobb és erősebb lényeknek.

NEM A VÉR A FONTOS

Bár az eddigiek alapján a stílust nem kedvelők talán már le is írták magukban a játékot, mondván, ez is csak ugyanolyan, mint a többi konzolos akciójáték, rögzítsük gyorsan: nem, nem olyan. A játék az első pillanattól kezdve csak olyan jelzőkkel illethető, mint a monumentális vagy a grandiózus: ahogy a nyitójelenetben Gaia vállán álltam, az volt az első gondolatom, hogy a pillanatnyilag hegyláb-hegytető viszonylatban járó buszként alkalmazott titánnak pusztán a mellkasa akkora, mint más játékokban a legjobban kidolgozott főellenség. Egyszerűen szavakkal leírhatatlan, milyen jól mutat Kratos hangyaként Kronosz

»Most még virgonc a tengeristen, de hamar elül a hullámzás

»KRATOS ÉS A SZERELEM«

Nagy meglepetés lett volna, ha pont ebből a részből marad ki a meztelenség és egy rövid menet valami csajjal. Ezúttal nem holmi névtelen nagymellűvel hoz minket össze a sors, hanem egyenesen Afroditét kényeztethetjük kicsit. A rövidre sikerült aktusból persze mit sem látunk, a technikánk minőségét két szemrevaló udvarhölgy reakciói alapján ellenőrizhetjük vissza. A kihívás persze most is a felvillanó gombok jó időben történő lenyomásában rejlik.

»Szúrós tekintet, csúnya hegek – korunk hőse, Kratos

és a többi görög óriás mellett, főleg ha azt is kijelentem, hogy a GoW 3 grafikájának részletessége nagyjából az Uncharted 2 által képviselt szinten mozog, tehát nem elég, hogy minden tökéletesen kidolgozott, de még mozgás közben sem találni kivetnivalót. Főleg, amikor észreveszszük a finom apróságokat: a csata hevétől függően szépen lassan csuromvéressé váló Kratost, illetve a tényt, hogy a különböző mozdulatok és kivégzések animációja annyira jól sikerült (mármár életszerű), hogy még az ezredik alkalommal sem unjuk a saját szarvával szemen szúrni a minótauroszt, vagy letépni a hidra fejét. Márpedig mozgás az van bőven.

CSAK A KEZEMET FIGYELJÉK

Az első pár csatában valószínűleg még a közepesen képzett játékosok is csak összevissza nyomkodják majd a Sixaxis síkidomokkal díszített gombjait, de aztán szépen lassan véres értelmet nyer minden. Ahogy megyünk előre, egyre több és több mozdulatot kapunk meg (feltéve persze, hogy nem felejtjük el a legyőzött ellenfelekből kipárolgó, illetve a ládákból felszedhető kis gömbök piros részét a fegyvereink és eszközeink fejlesztésére fordítani), és ezeket ügyesen kombinálva valóságos penge- és pofonvihart varázsolhatunk az ellenségre. Lehetőségünk nyílik majd a különféle lényeket nemcsak simán megölni, de brutálisan kivégezni, illetve megragadva eszközként használni is (hogy aztán brutálisan kivégezzük őket, természetesen). Az ellenünk törőket három részre bonthatjuk: az egyik csoportot azok a közkatonák alkotják, akiket pár szimpla találattal kicsinálhatunk. A második már a középvezetői réteg (méretben Kratos nagyjából kettő-négyszeresét teszik ki), akiket már nemcsak alaposan el kell vernünk, de aztán egy gombnyomogatós minijáték keretein belül, a képernyőn felvillanó gombok adott időn belüli lenyomásával ki is kell végeznünk. (Az a minimum, hogy széttapossuk a lény öszszes fejét, de ha valaki szereti a kentaurokat, az ne fakadjon majd sírva, amikor botcsinálta Han Solóként felhasítjuk a fenséges lóemberek hasát – vagyis inkább szügyét.) A harmadik csapatot pedig a főellenfelek, vagyis istenek és titánok adják, akiket sokszor már nem elég csak ütni, mint a répát, de valami taktikát is ki kell találnunk, és a fent leírt minijátékot akár többször is végre kell hajtsuk. Személyes kedvenceim azok a jelenetek voltak (és itt most kérném a terapeutámat, hogy ugorjon pár sort), amikor az emberi formájukba visszapofozott isteneket kellett válogatott kegyetlenséggel kicsinálni: szerintem Poszeidón szemének kinyomása (amihez a két analóg kar egy időben történő lenyomása adja meg a különleges pluszt) az elmúlt pár év egyik kiemelkedően zseniális pillanata.

> » Zseniális, őrületes, látványos, véres, vagyis minden szempont alapján megfelel az elvárásoknak. A GoW harmadik epizódja méltó befejezése Kratos történetének «

MI LAPUL A ZSÁKBAN

Szintén jó ötlet, hogy a legyőzött ellenfelektől elszedett relikviák nem maradnak meg végig a szokásos „XY alkarvédője"-vonalon, például miután Hélioszt, a nap istenét is ledaráljuk, annak letépett fejét lámpásként használhatjuk – ha sötét van, csak előkapjuk a halálsikolyba merevedett koponyát, és nemcsak hogy kivilágosodik körülöttünk a világ, de egy villantással még az ellenfeleket is elvakíthatjuk (ráadásul a fény a titkos rejtekajtókat és ládákat is felfedi, szóval elmondható, hogy Héliosz még halálában is jó fej). A fegyverek és egyéb használati tárgyak miatt érdemes többször, több nehézségi szinten is nekifutni a játéknak (no meg azért is, mert a legkönyebb fokozaton nagyjából 8-10 óra kitekerni a történetet, és normál nehézségen sem fogunk napokat elverni a képernyő előtt), egyrészt hogy alaposan kifejlesszük mindegyiket, másrészt mert vannak olyan apró relikviák, amik csak a nehezebb szinteken kapnak értelmet.

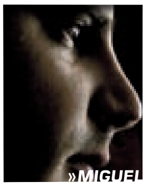
VÉGE? REMÉLJÜK, NEM...

Nehéz bármibe is belekötni Kratos utolsó kalandjával kapcsolatban. Szabad kameramozgatáshoz szokott játékosként néhányszor alaposan felidegesítettem magam azon, hogy nem onnan nézem a történéseket, ahonnan én szeretném, hanem onnan, ahonnan a fejlesztők jónak látták (és úgy tűnik, a japánok szeme nem feltétlenül azonos ingerekhez szokott), de egy kezemen meg tudom számolni az olyan eseteket, amikor valóban zavaró volt a jó látószög hiánya. Ezzel szemben félelmetesen sok olyan élményt gyűjtöttem a teszt során, amit lelkendezve meséltem mindenkinek, és szívem szerint itt is megtenném, de lelőném az öszszes poént. Így nem tehetek mást, mint leírom a lassan szállóigévé váló értékelést: ezért a játékért önmagában megéri Playstation 3-at venni.«

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1567

»Nagyítóval sem találni benne kivetnivalót, még egy zsigereiben PC-s játékos is bele tud merülni nagyjából három-öt perc alatt. És már most mondom: egy végigjátszás nem lesz elég...



»MIGUEL

PRO »Minden szempontból zseniális, pont olyan, mint amilyennek a rajongók várták.

KONTRA »Kicsit unalmas ezt leírni, de egyetlen baja, hogy nem jön PC-re...

»96%«

LEHET EXTRA LARGE?

Kipróbáltuk a Nintendo DSi XL-t

Valljuk be, nem számít komoly játékosnak az, aki legalább egyszer nem gondolkodott el már azon, hogy vesz valami masinát, amivel útközben is játszhat. A Nintendo DS XL-t pontosan az ilyen gondolatok miatt találták ki a japánok.

írta» MIGUEL

A hordozható játékgépek világában eddig az volt a trend, hogy ha valaki egy új géppel rukkolt elő, akkor az a masina általában jóval kisebb volt az elődjénél. A Nintendo azonban (nem először) nem úgy gondolkozott, ahogy az a többiek szerint normális (nem írom, hogy az európaiak vagy az amerikaiak szerint, mert a Sony is japán, és ők is csak vakarták a fejüket a DSi XL bejelentésekor): a kézikonzoljuk negyedik változata kicsit több mint másfélszer akkora, mint a nagyjából egy éve piacra dobott DSi. Vajon a nagyobb most jobb, vagy ahogy az élet más területein, úgy a hordozható játékgépeknél sem számít a méret?

NAGYMAMAKONZOL

Ha igazán meg akarjuk érteni, hogy a japán cég tervezői és fejesei miért döntöttek úgy az elmúlt négy év alatt immár negyedszer, hogy kiadnak egy bizonyos szempontból átdolgozott, ámde lényegében változatlanul hagyott hardvert, akkor tudnunk kell, kiknek szánják a masinát. A hivatalos indoklásokban olyasmik szerepelnek, hogy az új, nagyobb képernyőt nemcsak a játékos, de az őt körülálló kíváncsiskodók is jobban láthatják (nem is gondolnánk, mennyire fontos szempont ez a nőerőszakolós játékok mekkájának számító Japánban), ráadásul a nagyobb kijelzőn sokkal pontosabban tudnak navigálni a felhasználók. Ráadásul az idősebb korosztály sem mondhatja azt, hogy nem látja, mit ír ki a gép, hiszen a duplájára növelt kijelzőfelület változatlan felbontással abszolút olvasható még szürkehályoggal is. A fenti állítást ugyan az említett betegség hiányában nem próbáltuk ki, de az biztos, hogy minden nagyobb lett, például a képet alkotó kis pixelek sem olyan kicsik már, de ez csak az első pár órában zavaró (pontosabban csak az első félórában iszonyatosan furcsa, hiszen konkrétan látszik a rés a képernyő darabkái között, de előbb megszokjuk egy kicsit, majd később teljesen). Ettől függetlenül azonban egyszerűen kötelezőnek érzem leírni, hogy a DSi XL képernyője bár a Nintendótól megszokott magas minőségű, azért látszik, hogy nem a mai hordozható eszközökbe szánt kijelzők versenytársa – elég csak egy pillantást vetni egy iPhone-ra, és még az sem igaz, hogy a DSi megjelenítője érzékenyebb vagy pontosabb, hiszen az Apple szerkezete nagyjából négyszer akkora felbontáson képes mindarra, amire a japán kézikonzol (meg még egy kicsivel többre is).

Ettől függetlenül nem érezzük átverve magunkat, hiszen a (gyártó szerint) 93 százalékkal megnövelt kijelzőfelületen a régi játékok is új erőre kapnak. Persze nem azért, mert egy fikarcnyival is erősebb hardver vagy jobb képességű megjelenítő lenne a gépben, egyszerűen csak ennyit számít, ha nagyobb, jobb színekkel és erősebb fénnyel ellátott, jobb betekintési szöggel rendelkező panelen nézzük ugyanazt a képet – ez a tény senkinek nem lehet újdonság, aki már látott két eltérő kvalitásokkal rendelkező TFT monitort egymás mellett. Persze a nagyobb pixelek itt-ott kicsit szögletesebbé teszik a játékokat, de a DSi-n eddig sem volt élsimítás.

HASZNÁLAT KÖZBEN

Térjünk is át az elméleti fejtegetésről a gyakorlati tapasztalatokra. Egyrészt ha valaki látta már a Lite, vagyis az első változatnál jóval kisebb DS-eket, az tud mihez viszonyítani: a Nintendo a pillanatnyilag a piacon lévő legformásabb kézikonzolt egy közepes méretű téglává varázsolta. Azzal kapcsolatban, hogy jobb-e a nagyobb méret, meg-

»1000 PONT AJÁNDÉKBA«

A DSiWare nevű (a beépített WiFi-n keresztül könnyedén elérhető) online bolthoz most csatlakozóknak 1000 ponttal kedveskedik a Nintendo, amiből akár öt játékot is vásárolhatunk. A magyar boltokban ötezer forintért vehetünk ekkora mennyiségű pontot, tehát örüljünk nagyon a japánok ajándékának, és használjuk ki, amíg tart az akció!«

»MI VAN A DOBOZBAN?«

Bár valószínűleg senki nem esik ebbe a hibába, de a DSi XL akkor is használható, ha nem veszünk mellé egy játékot sem. Lássuk, mi minden van előtelepítve a masinára.

6 NYELVŰ SZÓTÁR

Az angol, spanyol, francia, német, olasz és japán nyelv szavai között kalauzol minket ez a használható adatmennyiséggel feltöltött szótár. A keresett kifejezéseket bevihetjük az érintőképernyőn billentyűzettel vagy kézírás-felismeréssel, sőt, a kalandokra nyitottak akár le is fotózhatnak egy szót, majd megpróbálhatják felismertetni azt a programmal. Nem túl meglepő módon ez azonban húszból egyszer ha sikerül.

BRAIN TRAINING

Dr. Kawashima agytornájának művészetekkel kapcsolatos kivonatát kapjuk meg alapból a gépre telepítve, és ezzel érdemes is mindennap megdolgoztatnunk a szürkeállományunkat. Van szómozaik (angolul, természetesen), memóriajáték képekkel, illetve egy halom további érdekesség. Minden egyes teljesített nap után kapunk egy pecsétet, és nagyjából minden harmadik pecsét után kapunk egy új típusú játékot.

KÉP- ÉS HANGSZERKESZTŐ

A gép két kamerájával (egy a fedlapon, egy pedig belül a gerincen) és mikrofonjával is készíthetünk felvételeket, majd ezeket egy ekkora eszközhöz képest széles spektrumon szerkeszthetjük is. A képekkel kapcsolatban egy halom vicces effekt áll a rendelkezésünkre (akár kaleidoszkópot is varázsolhatunk a fejünkből), de a hangokkal is kedvünkre játszadozhatunk.

»Sokkal nagyobb, de a képen az is látszik, hogy aki fogja, az sem kicsi…

oszlanak a vélemények a szerkesztőségben: egyesek szerint sokkal jobban kézre áll, mint kisebbik testvére, és még hosszabb játék után sem gémberednek el az ember ujjai. Mások (például jelen sorok átlagos kézmérettel megáldott írója) azon a véleményen vannak, hogy a majd' 100 grammal nehezebb masina kényelmetlenebb, mint az elődje, bár nem annyival, amennyivel jobbak a nagyobb képernyők. Az egyetlen helyzet, amiben kevesebbet ad az extra méret miatt az új DS, amikor elvinnénk magunkkal. A jóval kisebb Lite-oknál viszonylag nehezen találtunk olyan zsebet a ruházatunkon, amibe ne fért volna bele a hordozható szórakozás, azonban a féltégla-dimenziókkal bíró XL már az övünkre akasztva is komoly súlyt képvisel (a zsebbe erőltetésre pedig gondolni sem mertünk). 16×9 ×2 centiméter azért tekintélyes méret, és az ehhez társuló 314 gramm sem könnyíti meg az utazást. A majdnem teljesen változatlan hardverelemek mellett azonban akad egy örömteli újítás: a nagyobb gép a nagyobb kijelzőkkel jóval kevesebbet eszik, mint a DSi Lite, még teljes fény- és hangerőn játszva is egy-másfél órával tovább játszottunk egy feltöltéssel, mint az egy évvel ezelőtti modellen. A gép mellé két, az érintőképernyő böködésére szolgáló eszközt is ad a gyártó. Megkapjuk egyfelől a szokásos kisméretű stylust, a fél centi átmérőjű műanyag rudat, ami ugyan nem túl kényelmes, viszont a géptest egy direkt neki kialakított résébe csúsztatva mindig a kezünk ügyében lehet. Ha azonban valaki szereti, ha egy tollnak szánt eszköznek véletlenül toll alakja is van, akkor örülhet, mert a Nintendo kivételesen egy ilyet is csomagolt a dobozba. Eddig erre nem volt példa, csak a kiegészítőket gyártó cégektől vehettünk ilyet – persze az sem lehetetlen, hogy ez nem változik meg: én nagyjából negyed óra alatt kevertem el az asztalomon uralkodó káoszban a lila tollalakot. Amúgy az intenzívebb tollforgatást igénylő játékokhoz nem is feltétlenül felel meg ez a nagyobb eszköz, szerintem a japán gyártó alapötlete az volt, hogy az idősebb generáció talán könnyebben boldogul egy jobban kézbe illő bökővel, és persze az is lehet, hogy az említett korosztály kevésbé érzi cikinek, ha egy elfogadott formavilágú eszközzel kell ügyeskednie, mint egy fogpiszkálószerű izével játszani mondjuk a buszon, ahol többen is láthatják őket. Aztán az is lehet, hogy a nagy cég megunta, hogy mások gazdagszanak meg abból, hogy a játékosok tollat akarnak.

> » Akinek már van DSi-je, ne bánkódjon, de akinek nincs, és szeretne, az ne nagyon gondolkozzon tovább. Gyilkolja le a malacperselyt, és vegyen célba egy közeli boltot. «

SZÍNES-SZAGOS

A színválasztékon is látszik, hogy igyekeztek inkább a visszafogottsággal vásárlókat nyerni. A nálunk megfordult XL sötétbordó, akarom mondani vörösborszínű masinán újabb érdekességet fedeztünk fel: a gyártó végre megtalálta a szépség és a hasznosság közt fekvő arany középutat. Fontos tudni, hogy az első, még nagyobb méretű DS-ek matt borítással kerültek forgalomba, amin ugyan jó fogás esett, de nem volt túl szép. A Lite, vagyis kisebb változat már gyöngyházfény-kiegészítést kapott, ami gyönyörűnek mondható, egészen az első játékalkalomig, amikor is összetapicskoljuk a zsíros ujjainkkal az amúgy csillogó felületet. Nos, most egy szamurájvágással mindkét problémára megoldást találtak: csak a felső elem külső borítása kapta meg a fénylő felületet, a maradék mind matt. Hiába, nem véletlenül híres a japánok csalhatatlan találékonysága és problémamegoldó képessége.

Ha egy kicsit beljebb nézünk körül, mondjuk bekapcsoljuk a gépet, akkor láthatjuk, hogy szinte minden ugyanolyan, mint az előző DS-ekben, tehát senki nem téved majd el, aki látott már ilyen kézikonzolt, de annak sem kell félnie, aki még soha egyetlen alkalommal sem nyomogatott japán csodamasinát. Összefoglalva tehát a DSi XL nem rossz választás azoknak, akik épp mostanában keresnek kézikonzolt, bár azzal mindenkinek tisztában kell lennie, hogy a Nintendo most sem a szédületes grafikájú játékokkal szeretné játékosokat hódítani. Ettől függetlenül ha valaki már régóta nézegeti a DSi-ket, az nyugodtan vágjon bele a kalandba a nagyobb változattal.«

»Lehet extra large?«

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak, és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

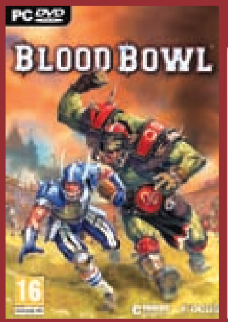
1.

»WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR 2

Értékelés: 88%
Ára: 4490 Ft

Már több mint egy éve, hogy a boltok polcaira került a Warhammer 40 000: Dawn of War 2, amelynek ebben a hónapban jelent meg az első kiegészítője, a Chaos Rising (tesztünket megtalálhatjátok, hogyha egy kicsit visszább lapoztok). Egyrészt ennek okán érdemes újra elővenni ezt a programot, másrészt azért, ha esetleg még nem szereztük volna be, hiszen most meglehetősen jutányos áron juthatunk hozzá ehhez a maga nemében kiváló stratégiához. Jól átgondolt taktikai elemek, a Warhammer univerzum világához tökéletesen passzoló brutális látvánnyal és hangulattal. Ha szeretnél kipróbálni egy nem hagyományos RTS-t, akkor itt az idő, hiszen minőségi termék vár rád, abszolút baráti áron.«

2.

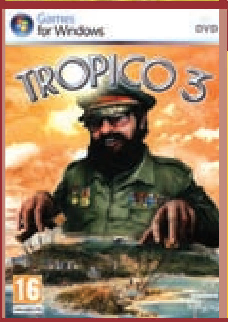


»BLOOD BOWL: VÉRFOCI

Értékelés: 75%
Ára: 2500 Ft

A Blood Bowl már nem egy „mai gyerek", hiszen hosszú évek óta hatalmas népszerűségnek örvend a táblás játékokat kedvelők körében, s 2009 volt az az év, mikor a kis ólomfigurák beköltöztek a monitorunk képernyőjére, virtuálisan folytatva a Vérfoci meglehetősen sajátos játékmenetét. Körökre osztott játékmenet, ahol az amerikai foci van nyakon öntve orkokkal, elfekkel és meglehetősen új szabályokkal, ahol azért sem jár kizárás, ha példának okáért kirúgod az ellenfelet a stadionból. Betanulni a játékot nem egy fáklyásmenet (sajnos ebben sem a tutorial, sem a hanyag magyar kézikönyv nem segít), de ha egyszer ráérzel az ízére, akkor bizony biztos, hogy nem szabadulsz majd a monitor elől egy darabig.«

3.

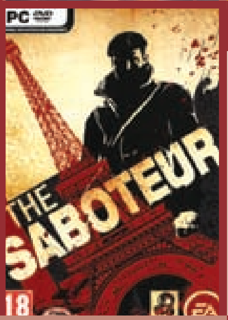


»TROPICO 3

Értékelés: 80%
Ára: 2500 Ft

Hatalmas közhely, de rohanó világban élünk, ami azt is jelenti, hogy bizonyos szoftverek alatt meglehetősen gyorsan elszalad az idő, és ami pár hónapja még nyolc-kilencezer forint volt, az így tavaszra visszaesett a háromezer forint alatti kategóriába. Ebbe a csoportba tartozik a Tropico 3 is, amely a méltán patinás sorozat legújabb fejezete. Igaz ugyan, hogy a megjelenéskor ilyen-olyan gondok akadtak a programmal, de mostanra jó pár patch segített ezeken a problémákon, így némi frissítés után már egy kiváló program áll a rendelkezésünkre, érdekes játékmenettel, csodás grafikával, kellemes kubai hangulattal és zenével. Ha szereted a menedzselős stratégiákat, akkor ennyi pénzért most a Tropico 3 lehet a legjobb választás a számodra.«

4.



»THE SABOTEUR

Értékelés: 89%
Ára: 3990 Ft

Akárcsak a Tropico 3, a The Saboteur is a tavalyi év végének egyik befutója volt, és bár a játék abszolút nem sikeredett rosszra, sajnos nem nagyon tudta kiharcolni magának a figyelmet az igazán húzós címek között. Ami esetünkben nem is olyan nagy probléma, mert négy hónappal a megjelenés után máris a 4000 Ft alatti kategóriába sorolódott a program, ami annyit tesz, hogy igen korrekt áron juthatunk egy GTA-szerű játék birtokába. Párizs a II. világháború idején, hangulatos grafika, szabotőrküldetések, vállalható missziók és nyitott játékmenet, hatalmas bejárható térrel. Ha szereted ezt a stílust, és felüdülésre vágysz a modern korban játszódó GTA-klónok után, akkor a The Saboteurben tuti nem fogsz csalódni.«

5.

»WANTED: WEAPONS OF FATE

Értékelés: 72%
Ára: 3500 Ft

Jó ideje már, hogy a mozikat megjárta a többek között Angelina Jolie főszereplésével készült Wanted című film, amelynek nem sokkal a bemutató után született egy játékváltozata is. A Wanted: Weapons of Fate ugyan nem rengette meg a játékvilágot, de nem is sikerült olyan rosszra, így most, hogy már bőven a vállalható árkategóriába esik (4000 Ft alatt), érdemes lehet egy próbát tenni vele. Külső nézetes akció, a film történetét kiegészítő sztorival, összefüggő fedezékrendszerrel és a filmből ismert „golyópályahajlítással" – izgalomban tehát nem lesz hiány, a műfaj rajongóinak (ha még nem próbálták), akkor kiváló szórakozás lehet.«

VÉGIGJÁTSZANI IS ENGEDD

A játékok végigjátszását régen a Guruhoz hasonló játéklapokban találhatta meg az olvasó, ma már tele van a net ingyen hozzáférhető, részletes leírásokkal. De miért áldoz valaki arra rengeteg időt, hogy másoknak örömet szerezzen? A GameFAQs és a hozzá hasonló oldalak létezése józan ésszel kicsit nehezen érthető.

írta» STÖKI

Minap végigtoltam Xboxon a Dante's Infernót, de nem találtam meg benne minden bűnös lelket, és az ezüstpénzekből is hiányzott három. Mivel mindegyikért achievement járt, és ilyen esetekben hajlamos vagyok arra, hogy achievement whore legyek, bosszantott a dolog. Felmentem hát a GameFAQs-ra, és két kattintással megnéztem, hol vannak a hiányzó cuccok. Bő húsz éve ez nyilván elképzelhetetlen lett volna. Nem volt net, viszont volt CoV, azaz a Commodore Világ, minden játéklap ősatyja, ami tele volt jobbnál jobb végigjátszásokkal. Ezeket többnyire a játékújságíró-legenda CoVboy írta, és igen nagy népszerűségnek örvendtek. A jó stíluson és a segítő infókon túl azért is volt nagy sikerük ezeknek a cikkeknek, mert Magyarország kicsit le volt még árnyékolva akkoriban: a hazai játékkultúra csecsemőcipőben járt, az otthoni játékgép nem volt természetes dolog, nyugatról sok minden nem jutott be az országba (vagy legalábbis nem egyszerűen), az Amiga sokaknak álom volt, a PC pláne. Szóval a végigjátszásokat sokan arra használták, hogy képbe kerüljenek a játékipar történéseit illetően: aki például elolvasta CoVboy Secret of the Monkey Island leírását vagy valamelyik Larry-leírását, úgy érezhette, hogy nagyjából vágja, mi a dörgés a kalandjátékok terén. Aztán jöttek a kilencvenes évek, és a végigjátszások megrövidültek, a rájuk szánt oldalak egyre fogytak, végül teljesen eltűntek a játéklapokból. Nálunk sincsenek: a PC Guru néha kap olyan leveleket, hogy nem akarunk-e Dragon Age végigjátszást írni. Hát nem. Kifejtem, miért.

NEM ÚJSÁGBA VALÓ

Egyrészt a végigjátszás eleve nem nagyon illeszthető be a sajtóműfajok közé. Nem hír, nem kritika, nem háttércikk – kicsit olyan, mintha egy filmes lapban lenne egy cikk, ami elspoilerez egy egész filmet. Másrészt a végigjátszásra viszonylag hamar rákaptak a játékkiadók, és elkezdték nyomatni a saját, hivatalos végigjátszásaikat (vagy ahogy az angol mondja, gaming guide-okat). Ezek kisebb könyv méretű, önálló kiadványok egy-egy játékról, sok szép színes képpel, artworkkel és kutyafülével – egy ilyen könyvvel nyilván nem nagyon versenyezhet egy újságcikk, amit pár oldalba kell beleszorítani. Harmadrészt, bár a CoVboyon szocializálódott olvasóknak más élhet emlékeiben, az átlagolvasó általában úgy használ egy végigjátszást, ahogy azt a fenti példámban leírtam a Dante's Infernóval: céltudatosan keres, egy momentumot vagy legalábbis keveset. Hiába hömpölyög blikkfangos stílusban, százezer karakterben, minden részletre kitérően egy végigjátszás, a játékost többnyire csak az a pár száz karakter érdekli, ahol az van leírva, hogy miként juthat tovább ott, ahol elakadt. Az újságokban pedig megengedhetetlen luxus, hogy olyan cikkeket közöljünk, amikből az olvasót csak pár

»Dragon Age: a végigjátszás megtöltene legalább 3 teljes Gurut...

sor érdekel. Végül a negyedik ok, amiért a végigjátszások kihaltak a nyomtatott sajtóból: a játékosközösség is rendre elkészíti a saját végigjátszásait. Ennek a nyomtatott sajtóban voltak szép hagyományai húsz-harminc éve (a CoV-ban például volt egy Tökös-Mákos nevű rovat, ahova bárki beküldhetett tippeket, trükköket, végigjátszásokat), de az internet megváltoztatta a felállást. Összekapcsolta a világ játékosait, akik megoszthatták egymással tudásukat, részletesebben és gyorsabban, mint a papírlapokon keresztül. Nem kellett hozzá sok, hogy az amatőrök készítette végigjátszás intézményes formában megjelenjen a világhálón, és végleg megpecsételje a játéklapok végigjátszás-rovatainak sorsát. Ma az olyan oldalakon, mint a GameFAQs, tonnaszám találni olyan részletes végigjátszásokat, amikből kettő megtöltene egyetlen PC Gurut, a YouTube pedig tele van videós végigjátszásokkal.

Ha végigjátszásra vágysz, akkor a te tereped az internet…

A RAJONGÓI ÖNZETLENSÉG

Egyébként a GameFAQs újságírói körökből indult. Bizonyos Andy Eddy veterán játékújságíró adta meg neki a kezdő lökést akkor, amikor az internet és a web fogalmak még nem voltak egymás szinonimái. 1992-ben Eddy az azóta megszűnt VideoGames and Computer Entertainment magazin szerkesztője volt, és mint minden játéklaphoz, több olvasói tipp, cheat és leírás érkezett. Ezeket a net hajnalán usenet fórumokra írták, aztán Eddy úgy döntött, összegyűjti ezeket az anyagokat. Mivel a lapnak akkor még nem volt honlapja, Eddy saját FTP oldalára tolta fel az anyagokat, és az oldal hamar népszerű lett. Pár évig ezen az FTP oldalon hízott a gyűjtemény, aztán 1996-ra átköltözött saját doménre, és elnyerte a GameFAQs nevet. Az azóta eltelt majdnem másfél évtizedben 45 ezer szerző küldött be kisebb-nagyobb leírásokat, anyagokat az oldalra, amely olyan sikertörténetet írt, hogy a CNET médiabirodalom 2003-ban megvette 2,2 millió dollárért. Ehhez képest minden szerző ingyen, szabadidejében írja a végigjátszásokat. Az Escapist pár napja közölt riportot ezekről az emberekről, bemutatva néhány ilyen arcot, például a holland Steve Huijboomot. Huijboom – egy 22 éves pszichológia- és filozófiahallgató – előrendelte sürgősségi szállítással a Resident Evil 5 japán verzióját, így mire az amerikai változat kijött, nagyjából végig is nyomta, és feltette a végigjátszást a GameFAQsra. Nem először tett ilyet, 19 végigjátszása van már az oldalon, többek között a Final Fantasy VII 1,8 millió (!) karakteres, minden részletre kiterjedő leírása. Steve elmondása szerint azért készítette el, mert nem volt elégedett a hivatalos gaming guide-dal, és általában azért öl napokat, sőt, heteket egy-egy végigjátszás leírásába, mert élvezi a pozitív visszajelzéseket és azt, hogy örömet szerez másoknak. Ez a fajta önzetlenség az, ami végképp feleslegessé tette a szaklapok által közölt végigjátszásokat. Egy rajongó mindig jobban odateszi magát egy végigjátszáskor, mint egy újságíró, és olcsóbb is. Hagyományos értelemben vett honorárium ugyanis nincs ilyen munkáért, a szerzőket legfeljebb PayPal adományokkal lehet támogatni. Illetve néha a GameFAQs kiszór pár Amazon-utalványt és hasonló apróságokat a szerzői között, a legrutinosabbak közül pedig néhány szerzőt már pár alkalommal meghívtak egyes játékkiadók hivatalos végigjátszások készítéséhez. Steve-et például Final Fantasy VII-végigjátszása miatt felkérték, hogy vegyen részt a Final Fantasy XIII guide-jának összehozásában. Ilyen trófeák azonban csak néhány embernek jutnak, a többség csendes megszállottságban és teljes ismeretlenségben tölti fel végigjátszásait a GameFAQs-ra, hogy aztán az olvasók egy-két percre nyissák csak meg művüket. Nincs olyan újságíró, aki elviselne ilyen hálátlan munkát.«

»Dante's Inferno: a játék, amiben amúgy aligha lehet elakadni...

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

TORCHLIGHT

Hali, Tika!

Az lenne a problémám, hogy a Torchlightban, a város É-i részén, annál a nőcinél véletlen kitöröltem a karakterem (beadtam egy cuccot neki, és a Retire-ra klikkeltem), de a főmenüben a szellemképe még ott van. Nem lehet még valahogy visszahozni ezt a karit, mert nagyon sokat játszottam már vele... A játék eredeti Steam-es…

» Elég sokan beleestek ebbe a hibába, esetedben ez szerencse, mert van már megoldás. Látogass el a http://tinyurl.com/yzfphdz oldalra, töltsd le a Torchlight Util nevezetű fájlt, aztán csomagold ki. Indítás előtt a mentéseidről készíts másolatot. A File menü Load funkciójával, a bejegyzésben emlegetett könyvtárból (Documents and Settings-ben keresd!) nyisd meg a megfelelő mentést, ahol újra aktiválni akarod a karit. Azt most nem tudom, hogy a retired elől kell-e kivenni a pipát, vagy a hardcore-t megjelölni, majd törölni, ezt kísérletezd ki, de biztos, hogy működik...

FABLE 2

Sziasztok!

A Fable 2-ben megakadtam ott, ahol az ügyesség hősét (aki Vérkőn lakik) kell lenyűgözni, és megcsinálni a Halálosztó kapitány küldetését. Vagyis épp ezzel lenne gondom. Amikor le kell szedni a hajó kormánykerekét, elvisz minket az Oroszlánfej-szigetre, és meg kell találni a 10 kincset. Nekem 9 meg is van, de nem tudnátok leírni, hogy pontosan hol vannak (most inkább nem sorolom fel, hogy melyikek vannak meg nekem, hanem jó lenne, ha mindet leírnátok)?

AnDkO

» 1. A partról úsz a nyílt víz felé, lesz egy apró sziget, és ott egy láda.

2. Vissza a partra, ahol egy felfordult hajóroncsban ott a következő.

3. Ha a partról a szárazföld belseje felé indulsz, balra lesz egy ösvény, amelynek végén egy hajó fedélzetére ugorhatsz át, és begyűjtheted a harmadik kincset.

4. A vízesés előtt van a következő.

5. A vízesések által határolt tóban is van elsüllyesztve egy láda, csak a zöld nyitás ikon jelzi, ha a közelébe érsz.

6. Ennek a tónak a közepén a kutyával kiszagoltathatod az elásott ládát.

7. Szintén itt járd körbe a szigetet, mert a fa tövében is lesz egy.

8. Az egyik vízesés mögé be lehet jutni, így hozzáférsz a nyolcadikhoz.

9. A vízeséstől felfelé vezető ösvénynél, a barlangszerű rész közepén látsz egy szétverhető ajtót, amögött is láda van.

10. Ha visszamész a barlangszerű részbe, és folytatod az utad, leugrálsz a platformokon, megtalálod az utolsót.

ALARM FÜR COBRA 11

Szia, Tika!

Elakadtam a Alarm für Cobra 11 Nitróban a Happy ending pályán. Nem tudom, hogyan kell kiugrani a buszból.

Előre is köszi.

» Alapértelmezésben az „F" billentyűt kell nyomni az akció sikeres megindításához.

SID MEYER'S PIRATES

Üdv, Guru Team!

Lenne 3 kérdésem a fent említett játékkal kapcsolatban. Az első (és legfontosabb) az lenne, hogy bizonyos időközönként (főleg ha bemegyek egy kikötőbe) kiírja, hogy x ideig hajóztam, ezért y ember dezertál. Ezt hogy lehetne megakadályozni? Gondoltam arra, hogy egy nemzetiségemmel megegyező (esetemben német) városba kell menni, de német várost nehéz találni, ha pedig oda kell, ahonnan indultam, azt lehetetlen megtalálni, mert már nem emlékszem, az hol volt. A második probléma az lenne, hogy hogyan kell megtámadni egy várost. A harmadik a tánc lenne. Van erre valami egyszerűbb mód, vagy csak gyorsan kell a gombokat nyomkodni?

» 1. A morálprobléma független attól, hogy melyik városba érkezel. A legénységnek gyakorlatilag kaja és pénz kell, tehát minél magasabb a zsákmány egy főre jutó része, annál boldogabbak, ezért muszáj folyamatosan fosztogatni, hajókat, városokat megtámadni. Nem szabad túl sok időt sem a tengeren tölteni, és a kocsmákban az utazó kereskedőktől beszerezni harmonikát, hegedűt (ezek a tárgyak pluszmorált adnak), továbbá felvenni szakácsot, fedélzetmestert, akik a hangulat javításában jeleskednek. A kincsek megtalálása is pluszokat hoz. Ám egy idő után, mindegy, mit csinálsz, morcosak lesznek, nos, ilyenkor jöhet a jó öreg Divide up the plunder (városokban - zsákmány felosztása) funkció, vagy a kevésbé elegáns módszer, nevezetesen húzod a párviadalokban az időt, és leredukálod a legénység számát egy számjegyűre...

2. Csak azok a városok támadhatók, amelyek nemzetével nem vagy baráti viszonyban. A várostól nem messze köss ki, gyalogolj be a városba, és ekkor jelenik meg a támadás lehetősége. A baráti nemzeteknél is ki lehet provokálni ezt a lehetőséget, csak ágyúzd a hajóról az erődöt...

3. Tánc. A kocsmában vegyél báli cipőt, ez kicsit könnyebbé teszi a dolgot, de lényegében ez tényleg csak az ügyességen múlik. A koreográfia viszont egy idő után kiismerhető/megtanulható, csak gyakorlás kérdése.

CALL OF JUAREZ, WATCHMEN

Kedves PC Guru!

Két problémám van.

1. Gondom van a CoJ-val, írtátok a cikkben azt a tinyurls.com-os grafikai tuning részt, nos, nem megy a dolog, mert az a verzió, amit ti adtatok, az 1.1-es, viszont a tuninghoz 1.0-s verzió kell. Mit tegyek?

2. Meg egy másik teljes játékkal van probléma, a Watchmen első részével, nevezetesen hogy nem lehet feltelepíteni. Mit tegyek?

Válaszotokat előre is köszönöm!

» 1. Az 1.1-es verzió kell, viszont szerintem Te XP-t használsz, a DX10-es pakk meg értelemszerűen csak Vistára/Win7-re megy fel, mert csak ezekhez van DX10-támogatás.

2. Elég sokat kell várni, amíg azt a nagyméretű fájlt beolvassa a DVD-meghajtó, én inkább azt javasolnám, másold át a merevlemezre, és onnét telepítsd.

DAWN OF WAR

Üdv!

Gondom lenne a Dawn of War című játékkal. Mikor felrakom a játékot, és el akarom indítani, ezt írja ki: ERRORS: Spooge driver not found. Verify that DirectX is properly installed. Már vagy ötször újraraktam, és akkor is ugyanez. A gépigény bőven megvan, és a DirectX is fel van rakva.

Köszi a segítséget.

» A videokártya driverét frissítsd, legalábbis azt javasolják a legtöbb helyen, és a hivatalos válasz is ez a probléma (illetve az alaplap chipsetdriverének hiánya, de ez nem jellemző)…

GRAW

Hello!
A Ghost Recon Advanced Warfighterben, a Mission 2-ben, amikor a parkolóépületből kell kimenteni a VIP arcokat, megjelenik egy ellenséges tank, azzal mit kell csinálni? Amikor a közelébe megyek, visszaküldenek a harci zónába, próbáltam gránátokat lőni rá, de semmi hatása nem volt. Már csak ti tudtok segíteni.
Köszi.

» Maradj a tetőn, látnod kell majd egy Blackhawk helikoptert, ami leereszkedik a közepére, és hát ott kellene felvenni a ZEUS MPAR-t (rakétavető), azzal kilőhető...

FAR CRY

Hi Tika!
Két kérdésem lenne:
1. Tudnál adni egy Far Cry (1) full mentést?
2. Hogyan tudom megnyitni a LUA fájlt?
Előre is köszönöm:
mnm

» Fullos mentést nem találtam, de Developer módban indítva a játékot az összes pálya elérhető. Ehhez a módosított DevMode.lua fájlt be kell másolni a Far Cry könyvtárába. A fájl innen letölthető: http://tinyurl.com/yzzmgxw
A játékot a - devmode paraméterrel kell indítani, azaz a parancsikonnál a Cél mezőhöz hozzáfűzni az előbbi paramétert.
2. A lua fájlt szövegszerkesztővel lehet megnyitni/módosítani, legegyszerűbb a Jegyzettömbbel.

C&C TIBERIAN SUN

Kedves Tika!
Miután telepítettem a Tiberian Sunt, és megpróbálom elindítani, a következőt írja ki: „One or more DLL files are missing. Please reinstall." Már többször megpróbáltam felrakni, mindig ezt írta ki...
Üdvözlettel: Levente

» Ez általában Vista oprendszer esetén fordul elő, ilyenkor ugyanis úgy kell telepíteni a játékot, hogy a telepítőlemezen található installer. exe-t rendszergazdaként kell futtatni (jobb egérgomb a fájlon, és Futtatás rendszergazdaként opció).

POP WARRIOR WITHIN

Helló!
Meg tudnátok mondani, hogy hol találom a varázsfegyvereket, mert eddig csak azt a kézszerű valamit találtam...
Előre is köszi.

» A http://tinyurl.com/ygyknzs oldalon a flamingótól a hokiütőig le van írva, fényképezve a lelőhely, sőt, a megközelítést segítő videórészletek is megtalálhatók.

MASS EFFECT 2

Üdv!
A Mass Effect 2-vel akadt egy kis problémám. Újratelepítettem az oprendszert, a 32 bites Windows 7 helyett 64 biteset raktam fel. Feltelepítettem a Mass Effect 2-t, és amikor indítani akarom, ezt írja ki: „Failed to initialize the physics system. Please ensure you have an updated version of the PhysX System Software installed." Valami ötlet?
Előre is köszönöm a választ.
Spatrik

» A PhysX driver hiányára panaszkodik, amit a következő oldalról tudsz letölteni: http://tinyurl.com/yhq54sk

BF BAD COMPANY 2

Helló, Tika és PCG Team!
Egy nagy problémával fordulok hozzátok! Elkezdtem játszani a BC2-vel, de hiába, másnapra már elvesztek a mentéseim! Windows XP Professionalt használok.
Kérlek, segítsetek!
Előre is köszöni: PCDawee

» Csak tippelek, de azt hiszem, akkor fordulhat elő ilyen, ha a Windows telepítésekor létrehozott fióknevedben ékezetes karakter van. Magyarul a felhasználói fiókod neve az XP-n belül pl. János, na ilyenkor kell egy Jancsi nevű felhasználói fiókot létrehozni, és azon belül telepíteni a játékot, vagy az eredetit megváltoztatni.

IL-2 STURMOVIK 1946

Szia, Tika!
Az lenne a problémám az IL 2 Sturmovik 1946-tal, hogy nagyon akadozik. Mind a menüben, mind a játékban. A gépigény bőven megvan, sőt, az összes mai játék megy a gépemen, de akkor ez miért akadozik? Lehet, hogy azért, mert Windows 7-em van?
Üdv: egy PC Guru-rajongó

» Windows 7-en a tapasztalatok szerint 10-15%-kal lassabb a játék (az OpenGL driver körül van valami gond), de azért ez nem annyira látványos, mindenesetre ha ATI kártyád lenne, a http://tinyurl.com/85w9by oldalról tölts le frissebb drivert, azt mondják, a 10.1-10.2-vel már jobb a helyzet...

MAFIA

Helló!
A Mafia nevű játékhoz szeretnék segítséget kérni. Pontosabban a multiplayer modhoz. Sokat kerestem az interneten, és nem találtam, ezért fordulnék hozzátok. Örülnék, ha tudnátok egy linket, ahonnan a Mafia multiplayert le lehet tölteni.
Köszönettel hű olvasótok: Ben

» Amennyire én tudom, volt néhány próbálkozás, de nincs működő multiplayer mod. A legígéretesebben induló mod is évekkel ezelőtt leállt, és azóta sincs előrelépés.

SUPREME COMMANDER

Kedves PC Guru! Sziasztok!
Évek óta olvasom a magazint, és gondoltam, hátha tudtok segíteni. A Supreme Commandert és a Supreme Commander Forged Alliance-t telepítettem a gépemre, de a következőkkel találkoztam. Amikor el akartam indítani a játékokat, a következőt írta ki: „Failed to setup initial search path". Mit tudnék tenni?
A segítséget előre is köszönöm.
László

» A hiba, úgy tűnik, nagyon egyszerű és banális: a könyvtár neve, amelybe telepíteni akartad, ékezetes karaktereket tartalmaz, és ezt nem szereti. Távolítsd el az egészet, és az újbóli telepítéskor válassz másik (ékezeteket, spéci karaktereket nélkülöző) célkönyvtárat, pl. D:\Games...

C&C TIBERIUM WARS

Szia, Tika!
Nemrég megvettem a C&C3 Tiberium Warst. Nem vagyok túl gyakorlott az RTS játékokban, és a rómás pályát a GDI-val egyszerűen képtelen vagyok megcsinálni. Tudom, hogy nem szép dolog, de van valamifajta cheat vagy trainer a játékhoz?
Üdv: Egy rajongó

» Cheat nincs, de trainer van, innen letöltheted: http://tinyurl.com/ygznwzv

BURNOUT PARADISE

Sziasztok!
Egy USB kormányt rácsatlakoztattam a gépre, és be szeretném állítani, hogy a kormány fordításával kanyarodjon az autó, de egyszerűen nem megy.
Segítségeteket előre is köszönöm.
Arthur

» Emlékszem erre a problémára. A játék nálam is csak akkor ismerte fel a kormányt, ha a billentyűzetkiosztásnál pl. mondjuk a duda gombját kijelölve a kormányon lenyomtam egy gombot, s rögtön utána már meg is jelent a választható eszközöknél a felső sávban az USB eszköz (esetünkben a kormány).

RUNES OF MAGIC

Helló, Tika!
Nagy problémám lenne a Runes of Magickel. Megjött az új 2.1.7, a guild-háborút bevezető patch. Miközben elkezdte a kliens letölteni és installálni, megakadt 14%-nál, és az egér is lefagyott. Amikor újra elindítanám, ezt írja ki: „Script runtime error Main.nut:the index. Version does not exist.", és semmit nem lehet csinálni, csak bezárni a klienst. Légyszi segíts, mert nagyon bírom ezt a játékot.

» A játék könyvtárában, alapértelmezésben az X:\Program Files\Runes of Magic mappa, keresd meg a RuneDev.ini fájlt. Nyisd meg szövegszerkesztőben (Jegyzettömb például), és az elejére fűzd be a következő két sort:
[Locale]
Language=en
Ha amerikai szervereken is játszol, akkor a második sor így módosul: Language=enus
Viszont ha a fenti módszer nem működne, akkor sajnos komplett uninstall/reinstall kell.

MONITOR SAJÁT AGGYAL

Acer D241H

Az Acer egy olyan monitort mutatott be, ami a megjelenítők új generációjának első tagja lehet, mivel egyszerűbb feladatok ellátására PC nélkül is képes.

Ránézésre egy normál, 24"-os monitornak tűnik az Acer új versenyzője, a hozzá mellékelt – kicsúsztatható QWERTY billentyűzettel bíró – távirányító azonban már sejteti, hogy itt többről van szó egy szimpla megjelenítőnél. A monitor közvetlen internetkapcsolatra képes (PC nélkül), és számos widget-alapú funkcióval rendelkezik, mint például a naptár, postázó, időjárás, RSS-olvasó, óra és digitális fényképkeret. Ez az első monitor, mely vezetékes és vezeték nélküli internetkapcsolattal biztosít hozzáférést Google vagy Yahoo! e-mail fiókokhoz, anélkül hogy be kelljen kapcsolni a PC-t. A beépített Media Player segítségével külső tárolóeszközön, médiaszervereken, flash kártyákon (kártyaolvasóval is rendelkezik a készülék) vagy USB memóriákon található zenéket és videókat lehet lejátszani. A D241H Full HD felbontású TN panelt kapott, aminek válaszideje 2 ms, látószöge vízszintesen 170, függőlegesen pedig 160 fok. Fényereje 300 cd/m^2, a natív kontrasztot nem adják meg, csak a dinamikust, ami 80 000:1, bár ennek nincs különösebb jelentősége. A monitor árát és elérhetőségét lapzártáig nem közölte a gyártó.«

HŰTŐK CSÚCS VGA-KHOZ

Arctic Cooling Accelero Xtreme 5870/5970

Az Arctic Cooling két új VGA-hűtőt mutatott be az AMD jelenlegi két csúcsmodelljéhez, a Radeon HD5870-hez és a HD5970-hez.

Megszokhattuk, hogy a VGA-hűtők általában univerzális kialakításúak, azaz számos különböző kártyára felszerelhetők. Az Arctic Cooling két új csúcskategóriás megoldása azonban csak egy-egy adott kártyával kompatibilis. A HD5870-hez passzoló kisebb modell 5 hőcsővel rendelkezik, s a gyártó adatai szerint azonos körülmények között 26 fokkal alacsonyabban tartja a grafikus mag hőmérsékletét, mint a gyári hűtő. A nagyobbik – HD5970-re felrakható – példány már nyolc hőcsővel bír, s mintegy 21 fokkal alacsonyabb üzemi hőmérsékletet ígér a gyári AMD-hűtőhöz képest. Mindkét hűtőn három, 92 mm-es PWM ventilátort találunk, amiknek fordulatszáma percenként 900 és 2000 között változhat. Mindkét hűtő gondoskodik a RAM modulok és a feszültségszabályzók hűtéséről is, támogatja a CrossFire-t, és előre felvitt Arctic MX-2 pasztával érkezik. A tervek szerint április folyamán kezdik meg a két új hűtő forgalmazását, hazai árakról még nincs hír, Európában a kisebbik 50, míg a nagyobbik 60 euró körüli áron fogja kelletni magát.«

A LEGKISEBB 5.1-ES HANGRENDSZER

Asus Cine5

Az Asus bemutatta a világ eddigi legkisebb 5.1-es hangrendszerét, amiben az összes hangszórót egy egységbe integrálták, s a térhangzást egyedi technológiával állítják elő.

EmbracingSound Theatre HD elnevezéssel illették a fenti szabadalmaztatott technológiát, ami öt különálló, de egymáshoz közel elhelyezett hangszórón keresztül nyújt virtuális térhangzást. A gyártó ígérete szerint számítógépes játékok esetén annyira pontos és élethű hangvisszaadást tapasztalhatunk, ami a játékélmény mellett növeli lövéseink pontosságát is. A 373×100×80 mm méretű készüléket alapvetően kis helyiségekbe szánták, s a kijelző alatt kell elhelyezni. Bár a sajtóanyag nem szól róla, de feltételezzük, hogy különféle fáziseltolásos, fázisforgatásos módszerekkel állítja elő a térhangzást. A Cine5 viszonylag szerény, 15 W-os teljesítménnyel bír. Az audióban járatosabbak a frekvenciaátviteléről sem fognak hanyatt esni, lévén 80 Hz és 20 kHz között dolgozik, bár az is szép teljesítmény, ha egy ekkora dobozból kijön 80 Hz. A 3,5 mm-es jack bemeneteken és a fejhallgató-kimeneten kívül egy hangerőszabályzót és egy némítógombot találunk rajta. A hangrendszer árával és piacra kerülésének dátumával kapcsolatos információkat lapzártáig nem közölte a gyártó.«

LETISZTULT VONALAK

Corsair Obsidian 700D

A Corsair bemutatta Obsidian 700D típusjelű házát, ami szoros kapcsolatban áll a cég 800D típusjelű géplakjával, de néhány tekintetben egyszerűbb megoldásokat tartalmaz, mint a nagytesó.

Kívül-belül fekete festést kapott a Corsair új háza, aminek előlapja szálcsiszolt alumíniumból, maga a ház pedig acélból készült. A házon belül három külön zónát alakítottak ki, a tápegységet, a meghajtókat, valamint az alaplapot elszeparálták egymástól a hatékonyabb hűtés érdekében. Az ATX-, mATX- és EATX-kompatibilis kéróban gyárilag három 140 mm-es ventilátort találunk, amiket szükség esetén opcionálisan további négy 120 mm-essel egészíthetünk ki. Külső, 5,25" méretű meghajtóból összesen öt fér a 700D-be, belső 3,5"-es vagy 2,5"-es drive-ból pedig hatot helyezhetünk el. Fenti műveletek természetesen külön szerszám nélkül hajthatók végre. Az előlapi I/O panelen 4 USB 2.0, egy IEEE1394, egy fejhallgató- és egy mikrofon-csatlakozót találunk. Előreláthatóan április folyamán már kapható lesz az új ház, az áráról lapzártáig nem kaptunk információt. Annyi mindenesetre sejthető, hogy 800D típusjelű nagyobb testvérénél – ami 220 euróba kerül, és lényegében annyival nyújt többet, hogy menet közben cserélhetők benne a SATA meghajtók – olcsóbb lesz.«

A LEGÚJABB HANGADÓ

Creative Sound Blaster X-Fi Titanium HD

A Creative bemutatta hangkártyáinak új zászlóshajóját, ami minden földi jót ígér a felhasználóknak, s mindjárt érkezik mellé egy szerényebb, kisebb testvér is.

Mindkét új eszköz natívan támogatja a THX TruStudio PC technológiát, ami különböző algoritmusok segítségével igyekszik javítani a megszólaltatott hangok minőségét. A Titanium HD-ben második generációs Xtreme Fidelity processzor dolgozik, ami felvétel és lejátszás esetén is natívan támogatja a 24 bit/96 KHz-es mintavételezést. A kártya – a gyártó adatai szerint – felvételkor 118 dB, míg lejátszáskor 122 dB jel-zaj arányt produkál. További fontos tulajdonság az EAX 5.0 hardveres gyorsítása, ami a játékok élethű hangjainak megszólaltatásakor jöhet jól – a CPU felesleges terhelése nélkül. Fenti kártya mellé érkezik egy külső, USB portra köthető szerényebb verzió is, ami Sound Blaster X-Fi HD névre hallgat majd. Ez is hasonló képességekkel rendelkezik, mint a nagyobb változat, mindamellett az EAX 5.0 hardveres gyorsítására nem lesz képes, és jel-zaj arány tekintetében is elmarad a csúcsmodelltől. Az új hangkártyák már kaphatók lesznek, mire a PC Guru jelen számát olvassátok, hazai áraik még nem ismertek, nyugaton a Sound Blaster X-Fi Titanium HD 300, míg kisebb testvére, a Sound Blaster X-Fi HD 150 USD körüli áron lesz kapható.«

NÉGYESFOGAT

Dell Vostro 3000

Új noteszgépsorozatot jelentett be a Dell, a Vostro 3000 széria legkisebb tagja 13.3", míg legnagyobbika 17" méretű kijelzővel rendelkezik.

Négy új tagot számlál a Vostro 3000-es széria, a három kisebb modell (Vostro 3300, 3400, 3500) a belbecset tekintve gyakorlatilag megegyezik, csak a kijelző méretét illetően térnek el egymástól, mivel az rendre 13,3", 14" és 15,6". A LED háttérvilágítású kijelzők 1366×768 képpont felbontással rendelkeznek, a legnagyobb modell (Vostro 3700) azonban már 1600×900 pixel felbontással bír. A kisebb gépekbe processzorok tekintetében három új Intel modellből lehet választani, mégpedig a Core i3-330M, i5-420M és i5-520M típusok közül, a legnagyobb, 3700-as gépbe emellett Core i7-720QM procit is kérhetünk. A grafikus vezérlő lehet egy egyszerű integrált Intel példány, illetve egy dedikált nVidia GeForce GT 310M (3300, 3400, 3500 esetén) vagy egy GeForce GT 330M (3700 esetén). A memória mennyisége mindegyik gépben 2 és 6 GB között lehet, amit 1066 MHz-es DDR3 modulokból állíthatunk össze. A merevlemez mérete 250 GB és 500 GB között változhat, az optikai meghajtó szerepét minden konfigurációban egy 8x sebességű DVD-író tölti be. Itthoni árakról egyelőre nem tudunk beszámolni, annyit azonban már lehet tudni, hogy az USA-ban a legkisebb modell ára 670 dollár környékéről indul.«

LED-ES HÁRMASFOGAT

Lenovo L2261 Wide, L2361p Wide, L2461x Wide

A Lenovo három új szélesvásznú monitort jelentett be, amelyek közös jellemzője, hogy mindegyik LED háttérvilágítással rendelkezik.

Szintén közös jellemzője az új megjelenítőknek, hogy mindegyik Full HD, vagyis 1920×1080 képpont felbontású TN panellel bír. A legnagyobb – L2461x Wide – azonban ezt még megfejeli azzal, hogy a kijelzője egyben multi-touch képességekkel bíró érintőképernyő. Mindhárom monitor natív kontrasztja 1000:1, reakcióidejük pedig 5 ms (szürkéből szürkébe történő váltás esetén). A 21,5″ méretű L2261 Wide és a 23″-os L2361p Wide egyaránt 250 cd/m^2, míg a legnagyobb modell, a 23,6″ méretű L2461x Wide 300 cd/m^2 fényerővel rendelkezik. A legkisebb készüléket D-Sub és DVI bemenettel látták el. Eggyel nagyobb testvérén HDMI csatlakozót, három USB 2.0 portot, 3 W teljesítményű hangszórókat és egy 0,3 megapixeles webkamerát is találunk.

A legnagyobb modell is háromféle bemenettel bír (D-Sub, DVI, HDMI), 4 USB portot, sztereó hangszórópárt és 2 megapixeles webkamerát tartalmaz. Az új monitorok közül egyelőre csak a legnagyobb kapható, hazai ára azonban még ennek sem ismert, a tengerentúli viszont igen, ott 550 USD-t kérnek érte. A két kisebb modellt később vezetik be a piacra.«

MIT KÍVÁNSZ, KIS GAZDÁM?

Logitech Harmony 600/650

A Logitech két új taggal bővítette univerzális távirányítóinak sorát, a kisebbik modell monokróm, míg a nagyobbik már színes kijelzővel büszkélkedhet.

Napjainkban a legtöbb nappaliban számos szórakoztató-elektronikai eszköz található. A kényelem érdekében ezek szinte mindegyike távirányítóval rendelkezik, ami előbb-utóbb azt eredményezi, hogy bokáig gázolunk ezekben, sokszor azt se tudjuk, melyikhez nyúljunk. Az univerzális távirányítók – így a Logitech Harmony sorozata is – ezen úgy kívánnak változtatni, hogy a számos távvezérlőt egy eszközzel váltják ki. Az üzembe helyezéshez a távirányítót össze kell kötni egy számítógéppel, és a Logitech oldaláról letölteni hozzá a megfelelő szoftvert. Ezután meg kell adni szórakoztató-elektronikai készülékeink gyártmányát és típusszámát, a többit a program elintézi. A cég adatbázisában jelenleg több mint ötezer gyártó 250 000 készüléke szerepel, s a lista folyamatosan frissül. Inicializálás után a Harmony-val kezelhetjük az összes kütyünket, sőt, összetett feladatokat is egy-egy gombnyomással érhetünk el. A távirányítók itthoni árait lapzártakor még homály fedte, a Harmony 600 távirányító ajánlott fogyasztói ára Európa-szerte 60 euró, a Harmony 650-é pedig 80 euró. Mire jelen sorokat olvassátok, a tervek szerint már kaphatók lesznek az új Harmony egységek.«

JÁTSZANI IS ENGED

MSI GX640/GX740

Az MSI két olyan új noteszgépet mutatott be, amikben erős processzort és videovezérlőt találunk, így a mai játékokat is akadozás nélkül tudják futtatni.

Intel Core i5 tölti be a központi egység szerepét mindkét gép esetében, amit Intel HM55-ös chipkészlet szolgál ki. A grafikáért a GX640-ben egy Radeon HD5850, míg a GX740-ben egy HD5870 típusú vezérlő felel, mindkét esetben 1 GB GDDR5-ös fedélzeti memóriával megtámogatva. A kisebb gép 15,4″, míg a nagyobb 17″ méretű LCD-t kapott, aminek felbontása mindkét esetben 1680×1050 képpont. Fentiek mellé legfeljebb 8GB DDR3-as memóriát lehet beszuszakolni, a merevlemez mérete pedig 320 és 640 GB között lehet. A gépeken többek között találunk még 4 az 1-ben kártyaolvasót, HDMI kimenetet, 2 megapixeles webkamerát, valamint USB 2.0 és eSata portokat. A beépített hangszórók az SRS Premium Sound technológia segítségével képesek virtuális térhangzás előállítására. Mindkét konfigurációt gyárilag előre telepített Windows 7 Home Premium rendszerrel szállítják. A hírek szerint a két noteszgép már kapható lesz, mire a PC Guru ezen száma megjelenik, a GX640 1050, míg a GX740 ára 1100 euró környékéről indul.«

HŰSÍTŐ LÉPCSŐSOR
Nexus VCT-9000

A Nexus egy új, univerzális processzorhűtőt mutatott be, ami speciális, lépcsős kialakítású bordáival igyekszik kitűnni a hétköznapi procihűtők tömegéből.

Hasonlóan a legtöbb mai hűtőhöz, a VCT-9000 is hőcsövekkel operál, ezek közvetlenül érintkeznek a processzorral (Heat pipe-On-Core). A rézből készült, nikkelezett hőcsövek közül a középső 8 mm átmérőjű, míg a többi négy 6 mm-es. A processzorral érintkező blokkon, alul találunk egy viszonylag kicsi, egy darabból készült alumíniumbordát, amit SkiveTek névvel illet a gyártó. A főborda lamelláit 3 blokkban helyezték el a minél hatékonyabb hűtés érdekében. A kék LED-del megvilágított, 12 cm átmérőjű

PWM ventilátor 25 fokban megdöntve került a 635 g tömegű bordára, így egyszerre tudja szellőztetni az alsó SkiveTek blokkot és a nagy lamellákat. Fordulatszáma percenként 500 és 1600 között változhat, s utóbbi esetben is csak 22 dBA a zajszintje. Mint a bevezetőben is említettük, a Nexus legújabb üdvöskéje univerzális kialakítású, vagyis egyaránt felszerelhető az Intel LGA 775/1156/1366 és az AMD AM2/AM3 foglalattal rendelkező deszkákra. A hűtő elvileg már kapható lesz, mire jelen számunk az utcára kerül, hazai árról azonban még nem tudunk beszámolni, tőlünk nyugatabbra várhatóan 50 eurót kérnek majd érte.«

SZERÉNYEN MEGBÚJVA
Shuttle XS35

Az elsősorban barebone PC-iről ismert Shuttle most egy egészen aprócska – mindössze 3,3 cm „vastag" – géppel bővítette kínálatát.

Bár első ránézésre egy normál nettopnak tűnik, valójában egy barebone a Shuttle legújabb XS35 típusjelű gépe, mivel a memóriát és a háttértárat gyárilag nem tartalmazza, azokat a leendő felhasználóknak kell beszerezniük. Központi egység gyanánt egy 1,6 GHz-en ketyegő Intel Atom D510 Dual Core processzort alkalmaznak, amit NM10 Express chipset szolgál ki. A grafikáért az nVidia GT218 (ION2) gyorsítója felel, ami ha komoly 3D-s alkalmazások futtatását (mai játékok) nem is, de Full HD videók zökkenőmentes lejátszását lehetővé teszi. A gépen az 5 USB, LAN, VGA és audio csatlakozók mellett HDMI portot és kártyaolvasót is találunk. Az XS35 passzív hűtéssel rendelkezik, így legfeljebb a 2,5" méretű merevlemez (feltéve, hogy nem SSD-t építünk bele), illetve az optikai meghajtó (merthogy annak is szorítottak helyet a gépházban) kelthet zajt benne. A gép VESA-kompatibilis, azaz LCD monitorok vagy lapostévék hátuljára is felszerelhetjük, így semmi helyet nem foglal az asztalon vagy polcon. A jelenleg rendelkezésre álló információk szerint a gép valamikor 2010 második negyedévében kerül forgalomba, de az árával kapcsolatban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó.«

ARANYBA ÖNTVE
SteelSeries 6Gv2

A Steelseries bejelentette 6G billentyűzetének felfrissített változatát, ami számos hasznos szolgáltatást nyújt a játékos felhasználók igényeinek kiszolgálására.

Amanapság megszokott átlagos billentyűzetekkel szemben a 6Gv2 gombjai mechanikus kapcsolókkal rendelkeznek, amikben a gyártó elmondása szerint 18 karátos aranyat is felhasználtak. Ennek eredményeként egy-egy billentyű nem 1,5-2 millió, hanem mintegy 50 millió leütést bír ki. Azt már mi tesszük hozzá, hogy az ilyen típusú megoldások általában viszonylag hangosan működnek, de a kényelmesebb használat és a sokkal nagyobb tartósság ezt messze ellensúlyozza. Az új billentyűzetben is megtalálható a múlt számunkban be-

mutatott MS Sidewinder X4-nél már említett anti-ghosting technológia. Ennek az a lényege, hogy a klaviatúra akkor sem jön zavarba, ha egyszerre az öszszes gombját lenyomjuk, hanem gond nélkül megkülönbözteti a leütéseket, és továbbítja a PC felé. A 6Gv2 nagyobb testvérénél, a 7G-nél annyival tud kevesebbet, hogy nincsenek rajta audio és USB portok, valamint nem jár hozzá csuklótámasz. A netes hírek szerint a billentyűzet 2010 második negyedévében válik elérhetővé, hazai ára még nem ismert, Európában 80 euró körüli vételárat irányzott elő a gyártó.«

TITKOS ÉS SZUPERGYORS
Super Talent SuperCrypt

A Super Talent olyan pendrive-okat mutatott be, amelyek nemcsak a legújabb USB 3.0 szabványt támogatják, hanem a rajtuk tárolt adatok biztonságáról is gondoskodnak.

Határozottan felgyorsult az utóbbi hetekben az USB 3.0 térnyerése elődjével, az USB 2.0-val szemben. Bár magát az új szabványt már réges-régen bejelentették, sokáig gyakorlatilag egyetlen olyan eszköz sem jelent meg, ami támogatta volna. Mostanában azonban már szinte számolatlanul érkeznek az USB 3.0 porttal felszerelt alaplapok, illetve külső egységek. Utóbbi csoportba tarozik a Super Talent SuperCrypt fantázianevű pendrive-ja, ami 16, 32, 64, 128 és 256 GB-os kapacitással lesz kapható. A gyártó ígérete szerint az új eszközök alaposan kihasználják majd az USB 3.0 nyújtotta lehetőségeket, hiszen a korábban megszokott 30-35 MB/s körüli átviteli sebesség helyett 240 MB/s körüli tempóra lesznek képesek. Kétféle változatban kerülnek majd forgalomba, a Standard modell 128 bites AES ECB, míg a Pro 256 bites AES XTS titkosítással védi a rajta tárolt adatokat. A flash meghajtók a gyártó közleménye szerint még március folyamán a boltokba kerülnek, vagyis mire e sorokat olvassátok, már kaphatók lesznek. Azt azonban egyelőre homály fedi, hogy várhatóan mennyibe fognak kerülni.«

MINDIG SZEM ELŐTT
WD My Passport Studio

A WD bemutatta My Passport Studio külső meghajtójának új változatát, ezen egy e-papír alapú kijelző is helyet kapott, amin mindig látszanak a legfontosabb tudnivalók.

Bár elsősorban Macek mellé szánják az új meghajtókat (ez tükröződik a designban és az árcímkén is), de természetesen PC-vel is gond nélkül használhatók. USB 3.0 port sajnos még nincs rajta, helyette USB 2.0 és Firewire 800 csatlakozókat kapunk. Az alumíniumburkolat alatt a cég saját, 2,5" méretű Scorpio Blue sorozatú notebook-winchestereinek valamelyikét találjuk, amiknek kapacitása 320, 500 vagy 640 GB lehet. Az egységre kerülő adatokat 256 bites AES titkosítás védi, így ha elvesztenénk, akkor sem kell attól tartani, hogy azok illetéktelen kezekbe kerülnek. A külső burkolaton található az e-papír alapú kijelző, amin különböző adatok (pl. rendelkezésre álló üres hely mérete) jelenhetnek meg. Ezek – az e-papír sajátosságaiból fakadóan – akkor is látszanak, ha a meghajtó nincs áram alatt. A My Passport Studio kompatibilis az Apple Time Machine nevű backup alkalmazásával, de ehelyett választhatjuk a WD SmartWare nevű szoftverét is a mentéshez. A meghajtók magyarországi árai még nem voltak ismertek lapzártakor, az Egyesült Államokban – kapacitástól függően – 150 és 200 dollár közötti összeget kell értük a pénztárnál hagyni.«

LEGENDÁK NYOMÁBAN
Xigmatek Asgard II

A Xigmatek legújabb háza olyan szolgáltatásokat ígér leendő felhasználóinak, amikkel eddig csak jóval drágább modelleknél találkozhattunk.

A ház kívül-belül fekete festést kapott, és három változatban lesz elérhető, a teljesen fekete mellett a másik kettőn némi narancs vagy ezüst díszítés töri meg a teljes feketeséget. Az mATX, illetve ATX alaplapok fogadására felkészített géplakban mind a kártyák, mind a meghajtók szerszám nélkül szerelhetők. Napjaink nagyméretű CPU-hűtőihez alkalmazkodva az alaplap tálcáját kivágták a processzor mögött, így a hűtők szereléséhez nem kell a deszkát kiszedni. A meghajtóknak bőséges helyet nyújt az Asgard II, mivel a négy külső 5,25" méretű és egy 3,5" méretű meghajtó mellett öt belső, szintén 3,5"-es egységet is fogadni tud. A házban a tápegység hagyományos módon, felül helyezkedik el. Az előlapi I/O panel viszonylag egyszerű, két USB, egy mikrofon- és egy fejhallgató-csatlakozót találunk rajta. Gyárilag egy 120 mm-es ventilátort kapunk a hátlapon, opcionálisan ez kiegészíthető az előlapon egy (légszűrővel ellátott) 120 mm-essel, oldalt két 120 mm-essel és a hátlapon egy további 90 mm-essel. Itthoni árról még nem tudunk beszámolni, Európában igen kedvező, 33 euró körüli áron lesz kapható a ház, emiatt várhatóan itthon sem kell majd kiforgatni a zsebeit annak, aki meg akarja venni.«

GURU ÁLOMPC

Az elmúlt egy hónapban viszonylag sok mozgolódás volt a hardverpiacon. Megjelent az AMD legújabb lapkakészlete, elrajtolt az Intel hatmagos processzora, és megérkezett az utolsó DX11-es láncszem a Radeon HD5800-as szériába.

írta» HORVÁTH PATRIK

Mindezek nem igazán befolyásolták a PC Guru gépeinek felépítését, a forint erősödése viszont jó hatással volt az árakra. A belépőszintű konfiguráció nem változott, ellenben 6 ezer forinttal olcsóbb lett. Eggyel feljebb lépve 400 MHz-cel gyorsabb processzort találunk az eddigi négymagos AMD Phenom II X4 925-nél - tekintettel arra, hogy az ára felment, és túlságosan közel volt már a nála sebesebb modellekéhez. A múltkor tesztelt 2 TB-os merevlemezek közül a Western Digitalé bekerült a legdrágább gépbe, a 1,5 TB-os változat pedig az eddigi Samsung F2 EcoGreent váltotta. A Logitech G9 egere egy árba kerül az utód G9x-szel, így egyértelmű volt, hogy ki fogjuk cserélni. Végül megérkezett a Dell legújabb 27"-os monitora, ami az eddigieknél sokkal nagyobb felbontással rendelkezik, és immáron H-IPS panelt kapott a régi S-PVA helyett. A következő hónapban valószínűleg az NVIDIA legújabb GeForce-ai picit felkavarják majd az állóvizet, így érdemes lesz résen lenni.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	25 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD5750 1 GB	33 ezer
Merevlemez	Samsung F1 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		156 ezer
Összesen (TFT-vel)		193 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-H55M-USB3	27 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	48 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	54 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	96 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	19 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	33 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	27 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	22 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9x	18 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	132 ezer
Összesen (TFT nélkül)		438 ezer
Összesen (TFT-vel)		570 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo/U3S6	25 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 955 Black Edition	37 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	25 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	69 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	22 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	57 ezer
Összesen (TFT nélkül)		281 ezer
Összesen (TFT-vel)		338 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	32 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	68 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	17 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	54 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	157 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 2 TB 64 MB	37 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG BH10LS30 10x Blu-Ray író	41 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	41 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	35 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	18 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	38 ezer
Tápegység	Corsair HX650	30 ezer
Billentyűzet	Logitech MX5500 Revolution	24 ezer
Egér		
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp U2711 (2560x1440, H-IPS)	196 ezer
Összesen (TFT nélkül)		627 ezer
Összesen (TFT-vel)		823 ezer

TRÓNKÖVETELŐK BEVONULÁSA

Beharangozó: nVidia Geforce GTX 470/480

Bár lapzártánk a hivatalos premier előtt van, mire ezeket a sorokat olvassátok, már valószínűleg piacon lesznek az nVidia következő generációs videokártyái, amikről eddig csak Fermi néven hallott a nagyvilág.

írta» Horváth Patrik

Fél évet csúszott, de végül csak megérkezett a GF100-as grafikus mag, ami minden bizonnyal megosztja majd a médiát, köszönhetően furcsa felépítésének. A Fermi összesen 512 shaderből áll, amiket a GPGPU korszak óta az nVidia csak CUDA magoknak hív. Ezek négy csoportra, ún. Graphics Processing Clusterre (GPC) oszlanak, melyek mindegyike tartalmaz egy Raster Engine-t és négy Streaming Multiprocessort (SM). Az SM-eken belül 32 shader egység (CUDA mag) van, és minden SM-hez tartozik egy Polymorph Engine. Utóbbi a legfontosabb újítása a GF100-nak és az egyik közvetlen kiváltó oka a GPU több hónapos csúszásának.

A PE gyakorlatilag megszabadítja a régi GT200-as architektúrát a fix funkciós egységek nagy részétől, mondhatni becsempész némi sorrenden kívüli kibocsátást az egész felépítésbe, mellyel eddig kizárólag processzoroknál találkozhattunk. Ez az egység felel a geometriáért, de ami még fontosabb, itt van a DX11 legfontosabb újítása, a tesszellátor is. Az eddigi futószalagos felépítéssel ellentétben a Polymorph Engine egymagában most is egy futószalagként működik, viszont nem összesen, hanem SM-enként van belőle egy, így a GF100-ban 16 ilyen egység foglal helyet, amelyek már párhuzamosan tudnak dolgozni. A hazárdok kivédésére egy saját kommunikációs csatornát kaptak a PE-k. Ez a felépítés azon kívül, hogy rendkívül gyors működésre képes, még valamit magával hozott, ez pedig a skálázhatóság. Innentől kezdve a chip mérete arányosan változhat a teljesítményével.

A GF100 kapott egy megosztott másodlagos cache memóriát, amihez elég sok egység hozzáfér. Szintén fontos változás, hogy a grafikus mag órajele, mint olyan, gyakorlatilag feledésbe merült. Szinte minden a shaderórajelekből táplálkozik, illetve annak egy bizonyos hányadából. Ez lényegesen megváltoztatja majd az eddigi tuningmódszereket, hiszen a GPU órajele gyakorlatilag alig lesz kihatással a teljesítményre.

Az nVidia tehát nagy hangsúlyt fektet a tesszellációra, és vélhetően a sok Polymorph Engine miatt igyekeznek minél több látványt belevinni majd a jövő játékaiba, amihez gyakorlatilag minden adott és a kezükben van, hiszen a fizikáért felelős motor (PhysX) is integrálva lesz. Az élsimítás minőségén és sebességén is javítani készül a gyártó, a nagyobb mértékű simítások sokkal kevésbé fogják majd le az erőforrásokat, mint idáig. Bizonyos esetekben a cég szerint akár több mint kétszeres sebességet is kaphatunk egy GF100-as videokártyán, mint a jelenlegi csúcs egymagos GTX 285-ön.

Természetesen az nVidia is 40 nm-es gyártástechnológiára épít, amire szükség is van, hiszen a GF100-as grafikus mag nem kevesebb mint 3 milliárd tranzisztorból áll, amivel rekorder lesz a piacon. Azon kívül, hogy a fejlett gyártástechnológia ellenére egy hatalmas chippel fogunk találkozni, vélhetően ez lesz a legforróbb VGA, amivel valaha dolgunk volt. Az AMD-hez hasonlóan a zöldek is végre bevetik a GDDR5-ös memóriákat a csúcskategóriában, így az első két GF100-as GPU-ra épülő GeForce – a GTX 470 és GTX 480 – is meglehetősen nagy sávszélességgel rendelkezik majd.

A kiszivárgott órajelek és a hivatalos specifikáció kombinációja a mellékelt táblázatban látható. Viszonyításképpen megemlítjük, hogy a Radeon HD5850 jelenleg 320, a HD5870 pedig 420 dollár körüli áron vásárolható meg Amerikában, így az új GeForce-ok 10, illetve 20%-kal lesznek drágábbak konkurenseiknél. A pletykák szerint a teljesítmény partiban van ezekkel a számokkal. A kérdés már csak az, hogy lesz-e piaca egy olyan termékcsaládnak, ami féléves késés után mindössze annyival tudja lekörözni ellenfelét, amennyivel drágább nála. Következő számunkban részletesen teszteljük a GeForce GTX 470-et és 480-at, amiből fenti kérdésre választ kaptok majd.«

MŰSZAKI ADATOK	GEFORCE 9800GTX+	GEFORCE GTX 285	GEFORCE GTX 470	GEFORCE GTX 480
SHADEREK (STREAM PROCESSZOROK) SZÁMA	128	240	448	480
TEXTÚRACÍMZŐK SZÁMA	64	80	56 (?)	60 (?)
TEXTÚRASZŰRŐK SZÁMA	64	80	224 (?)	240 (?)
ROP-OK SZÁMA	16	32	48 (?)	48 (?)
GPU ÓRAJELE	738 MHZ	648 MHZ	607 MHZ	700 MHZ
SHADEREK ÓRAJELE	1836 MHZ	1476 MHZ	1215 MHZ	1401 MHZ
MEMÓRIA ÓRAJELE	2200 MHZ	2484 MHZ	3348 MHZ	3696 MHZ
MEMÓRIA MÉRETE	512 MB	1 GB	1,25 GB	1,5 GB
MEMÓRIA TÍPUSA	GDDR3	GDDR3	GDDR5	GDDR5
MEMÓRIA SÍNSZÉLESSÉGE	256 BIT	512 BIT	320 BIT	384 BIT
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	70,4 GB/S	159 GB/S	133,9 GB/S	177,4 GB/S
TRANZISZTOROK SZÁMA	754 MILLIÓ	1,4 MILLIÁRD	3 MILLIÁRD	3 MILLLIÁRD
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	55 NM	55 NM	40 NM	40 NM
FOGYASZTÁS (TDP)	141 W	204 W	225 W	250 W
HIVATALOS ÁR	150-200 $	400 $	350 $	500 $

LUXUSBUSSZAL A BELSŐ SÁVBAN

Teszt: USB 3.0

Végre sikerült rátennünk a kezünket egy USB 3.0-s külső merevlemez rackre, így megvizsgáltuk, hogy mekkora előnyt jelent az új szabvány alkalmazása a gyakorlatban.

írta» Horváth Patrik

A januári CES-en mutatták be a látogatóknak az USB 3.0 végleges formáját, néhány eszköz is megleshető volt a színfalak mögött, de csak múlt hónapban érkeztek meg az első USB3-mas termékek hazánkba. Ahelyett, hogy technológiai tanulmány elemzést tartanánk, mindössze annyit elég elárulnunk, hogy papíron a harmadik generációs USB akár nyolcszor gyorsabb is lehet elődjénél, ami 200 MB/s-os adatátvitelt is jelenthet (ráadásul elődjével ellentétben erre nem összesen, hanem eszközönként képes). Jelenleg egyetlen olyan lapkakészlet sincs, ami natívan támogatná az új szabványt, mindenki a NEC chipjét használja erre a feladatra.

Nekünk is egy ilyen kártya jutott, méghozzá PCI-Express x4-es csatlakozóval, így biztosak lehettünk benne, hogy a sávszélességet nem hátráltatja majd semmi. Ilyen kártyát jelenleg olyan alaplapokhoz mellékelnek, amelyek eredetileg nem tartalmazták a NEC chipjét, viszont létezik belőlük USB3-as változat. A terméket különállóan egyelőre nem lehet megvásárolni. Az új, nagy sebességre képes szabványt egyébként a kék színű csatlakozókról ismerhetjük fel.

TÁMOGATOTTSÁG

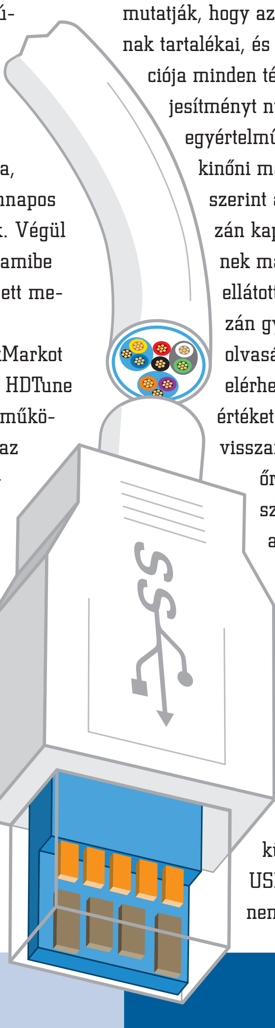
Jelenleg egyik operációs rendszer sem támogatja alapértelmezés szerint az USB 3.0-t, még a Windows 7-nek is külön driver kell hozzá, ami valószínűleg az első javítócsomagba be is fog kerülni. Az Intel tervei között nem szerepel a szabvány integrálása a soron következő lapkakészletekbe, és az AMD is a gyártókra bízta a NEC chipek használatát, így a szakértők szerint idén még nem várható, hogy az USB3-as termékek igazán elterjednek. Pedig erre minden esély meglenne, ugyanis az új generációs port valamivel több áramot képes biztosítani a ráaggatott eszközöknek, így akár a legnagyobb méretű (750-1000 GB) notebook-merevlemezekből is könnyedén lehetne kis helyet foglaló mobil háttértár.

MÉRÉSEK	USB 2.0	USB 3.0	ESATA	SATA-II
CRYSTALDISKMARK 3.0 BETA X64				
SZEKVENCIÁLIS OLVASÁS (MB/S)	34,8	134	125,5	134,6
SZEKVENCIÁLIS ÍRÁS (MB/S)	30,7	116,7	105,1	133,7
OLVASÁS 512K (MB/S)	24,1	51	48,4	52,3
ÍRÁS 512K (MB/S)	29,8	68,5	69,7	70,3
HDTACH 3.0.4.0				
ÁTLAGOS OLVASÁS (MB/S)	34,7	112	105,8	112,3
PROCESSZORTERHELÉS (%)	6	9	5	2
MÁSOLÁSOK				
CRYSIS WARHEAD MAPPA (NAGY FÁJLOK, MP)	235	99	85	73
ZENE MAPPA (KIS FÁJLOK, MP)	443	211	121	139

ÍGY TESZTELTÜNK

A tesztben igyekeztünk minden jelenleg elérhető szabványt megvizsgálni, így az USB 2.0 mellett szerephez jutott az eSATA és a SATA is. Az USB3-as külső rackben megbúvó 500 GB-os Seagate merevlemezt először USB3, majd USB2 csatlakozóval mértük le. Miután ezzel megvoltunk, kivettük a vinyót, és rádugtuk az alaplapra, így születtek meg a „rendes", mindennapos használat során elérhető eredmények. Végül fogtunk egy eSATA-s külső dokkolót, amibe utolsó állomásként beletettük az érintett merevlemezt.

A tesztprogramok közül a CrystalDiskMarkot és a HDTachot alkalmaztuk, miután a HDTune legújabb változata elég bizonytalanul működött, az ATTO Disk Benchmark pedig az USB3-at nem igazán szerette – konkrétan hibát jelezve leállt, és onnantól kezdve nem engedett minket hozzáférni a merevlemezhez. Az átlagos, mindennapos használatot is igyekeztünk megvizsgálni, ennek érdekében a feltelepített Crysis Warhead mappát a rendszerlemezről (Samsung SpinPoint F3 500 GB) a Seagate HDD-jére másoltuk. Ebben viszonylag nagyméretű fájlok alkották az állomány nagy részét, így a 9 GB körüli MP3-gyűjteményünket is átmozgattuk a lemezre, ami ugye több száz darab, pár megás fájlt jelentett. Mindkét esetben a másolás idejét mértük, így a táblázat ezen soraiban értelemszerűen a kisebb értékek jelentik a jobb eredményt.



ÖSSZEGZÉS

Az eredményeken nem igazán lepődtünk meg: az USB 3.0 valamivel gyorsabb volt az eSATA-nál, de nem minden esetben. A valós tesztek azt mutatják, hogy az utóbbinak még mindig vannak tartalékai, és bár az USB harmadik generációja minden téren sokkal impozánsabb teljesítményt nyújt elődjénél, mégsem képes egyértelműen a leggyorsabb szabvánnyá kinőni magát – egyelőre. Véleményünk szerint a technológia akkor lesz igazán kapós, amikor először megjelennek majd az USB3-as csatlakozóval ellátott, átlagos kapacitású, de igazán gyors SSD-k, amelyek mind olvasási, mind írási sebességben elérhetik akár a 150-200 MB/s-os értéket. Az viszont biztos, hogy a visszafelé való kompatibilitás megőrzése miatt az eSATA-val szemben van egy nagy előnye, amit – hacsak utóbbi nem kezd el rohamosan terjedni – ki is fog használni. Hiszen egyetlen csatlakozó elég, és minden notebookon/alaplapon használható termékeket kapunk, míg az eSATA-nál olyan problémával is szembe kell néznünk, mint az áramellátás, ami sok esetben egy külön USB portról történik. Az USB 3.0 tehát jött, látott, de még nem győzött egyértelműen.«

FÉLMEGOLDÁS?

Teszt: Ati Radeon HD5830

Régóta lehetett tudni, hogy érkezik az utolsó DX11-es Radeon, ami az AMD jelenlegi generációját erősíti. A pletykák impozáns specifikációról és meglepően alacsony árcéduláról szóltak. Alábbi tesztünkből kiderül, hogy mi maradt meg a szép ígéretekből.

írta» Horváth Patrik

Az AMD igyekszik minden piaci rést lefedni, amit csak talál a palettán. A HD5770 és a HD5850 között még tátongott egy hatalmas lyuk, ami befoltozásra várt, ugyanis 40 és 65 ezer forint között gyakorlatilag üres volt a gyártó portfóliója, hacsak a kifutó HD4890-et nem tekintjük hiánypótlónak (bár egy ideje nehéz beszerezni). A HD5770-ből nem lehetett többet kihozni, viszont egy átmenet-terméknek teljesen új nyákot legyártani pazarlás lenne, így egyértelmű volt, hogy a HD5850-hez fog nyúlni a gyártó. Ahogy a processzoroknál is előfordul, hogy a megcélzott órajelet nem teljesítő modellekből alacsony órajelű változatok lesznek, úgy a VGA-piacon is hasonló elgondolással készül némelyik modell. A HD5850 1440 shadere közül nem biztos, hogy mindegyik működőképes, így a hibásnak vélt részeket letiltják, a többit pedig meghagyják. Így készült el a HD5830, ami 1120 shaderével és 800 MHz-es órajelével pont arany középút a HD5770 és a HD5850 között. Megmaradt a 256 bites memóriabusz és a magas órajelű GDDR5-ös memória is, így a sávszélességgel sincs gond. A probléma ott kezdődik, hogy a leválasztott blokkok miatt megkurtított textúrázók mellé 16 ROP egység került, amely fele a HD5850-ben találhatónak (és megegyezik a HD5770-ben lévővel). Ez bizonyos esetben korlátozó tényező lehet, hogy mennyire, az játékfüggő.

A hűtőrendszer megváltozott, nem a HD5850-nél látható megoldás köszön vissza a HD5830-on, hanem egy középventilátoros, de felépítésében hasonló és ugyanolyan halk szerkezet, amit a különböző gyártók variálhatnak. Ez is a házból kifelé próbálja továbbítani a felmelegedett levegőt és viszonylag jó hatásfokkal teszi, ugyanis sikerült 10 fokot rávernie a HD5850 gyári hűtőjére. Fogyasztás tekintetében semmivel nem jobb az újonc nagyobbik testvérénél, ennek az az oka, hogy a letiltott blokkok ugyanúgy áram alatt vannak, mint az engedélyezettek, csak nem vesznek részt a munkában. Az is elképzelhető, hogy a hibás HD5850-ekből készült kártya magasabb üzemi feszültséget igényel, ez pedig akár többletfogyasztást is eredményezhet a drágább Radeonhoz képest, ami elég abszurdnak hangzik. Ami a túlhajtást illeti, a HD5830 kezes bárányként viselkedik, hiszen a grafikus mag és a memória órajelét egyaránt 20%-kal tudtuk megemelni, ez néhol hasonló mértékű ugrást eredményezett a teljesítményben is.

A sebesség igencsak ingadozó volt, jobb esetben a HD5770 és a HD5850 között sikerült helyet foglalnia a HD5830-nak, de mind a HD4890, mind a GeForce GTX 275 rendre maga mögé utasította. Sajnos volt olyan is, amikor a HD5770-et csak alig 15-20%-kal sikerült megelőznie, ami a felépítés- és fogyasztásbeli különbségek tudatában nagyon harmatos. Összességében sajnos ez a trend a jellemző, nagy ritkán sikerül megközelíteni a HD5770 és a HD5850 számtani közepét, ráadásul a kifutó középkategóriás VGA-k (HD4890, GTX 275) jellemzően jobb teljesítményre képesek, igaz, DirectX 11-es támogatással nem rendelkeznek, és Eyefinity-re se képesek. A kegyelemdöfést az árcédula adja meg a frissen érkezett Radeonnak, a 60 ezer forintos ár alig kedvezőbb, mint a jóval gyorsabb HD5850-é, amit 65-70 e Ft között árulnak. A HD5770-et 40 ezerért megkaphatjuk, így a HD5830 reális piaci értéke nagyjából 48-50 ezer forint lenne. Amennyiben eljut erre a szintre, úgy a tuningot is belevéve ajánlott vétel lehet, addig viszont messzire kerüljük el, és várjunk az árcsökkenésre, vagy pedig pár ezer forinttal drágábban vigyük haza a HD5850-et.«

» SIKERTELEN SHADER-ENGEDÉLYEZÉS

Természetesen külföldi kollégák próbálkoztak HD5850-es BIOS-ok flash-elésével, hogy életre keltsék a letiltott 320 shader egységet, de kudarcot vallottak. A procedúrát a VGA túlélte, de ugyanúgy 1120 egységgel működött tovább, mint azelőtt.

Tesztkonfiguráció:

Asus Maximus Formula III, Intel Core i5 750 @ 4 GHz, 2x2 GB Kingston DDR3-1333@1600 MHz CL9, Windows 7 Professional 64 bit, ATI Catalyst 10.2, NVIDIA Forceware 196.75

A tesztgépet az iPon Computer Kft., az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

MŰSZAKI ADATOK	HD5770	HD5830	HD5850	GTX 275	HD4890
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	40 NM	40 NM	40 NM	55 NM	55 NM
SHADEREK SZÁMA	800	1120	1440	240	800
GPU ÓRAJELE	850 MHZ	800 MHZ	725 MHZ	633 MHZ	850 MHZ
SHADEREK ÓRAJELE	850 MHZ	800 MHZ	725 MHZ	1404 MHZ	850 MHZ
TEXTÚRÁZÓK SZÁMA	40	56	72	40	40
ROP EGYSÉGEK SZÁMA	16	16	32	28	16
MEMÓRIA TÍPUSA	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR5
MEMÓRIA ÓRAJELE (EFFEKTÍV)	4800 MHZ	4000 MHZ	4000 MHZ	2268 MHZ	3900 MHZ
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	76,8 GB/S	128 GB/S	128 GB/S	127 GB/S	124,8 GB/S
TÁMOGATOTT DIRECTX SZABVÁNY	11	11	11	10	10.1
MÉRÉSEK					
WORLD IN CONFLICT - 1080P VERY HIGH	33	41	51	48	42
FAR CRY 2 - 1080P 4XAA ULTRA HIGH DX10	40,6	44,7	60,9	56,6	45,6
CALL OF DUTY MW2 - 1080P 4XAA 16XAF	57	62,5	74	72,6	64
CRYSIS WARHEAD - 1080P 4XAA GAMER	26,4	30	39,5	31,9	32,4
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT - 1080P ULTRA	28,3	35,8	41,9	34	32

KÖTELEZŐ KÖRÖK

Teszt: AMD 890GX

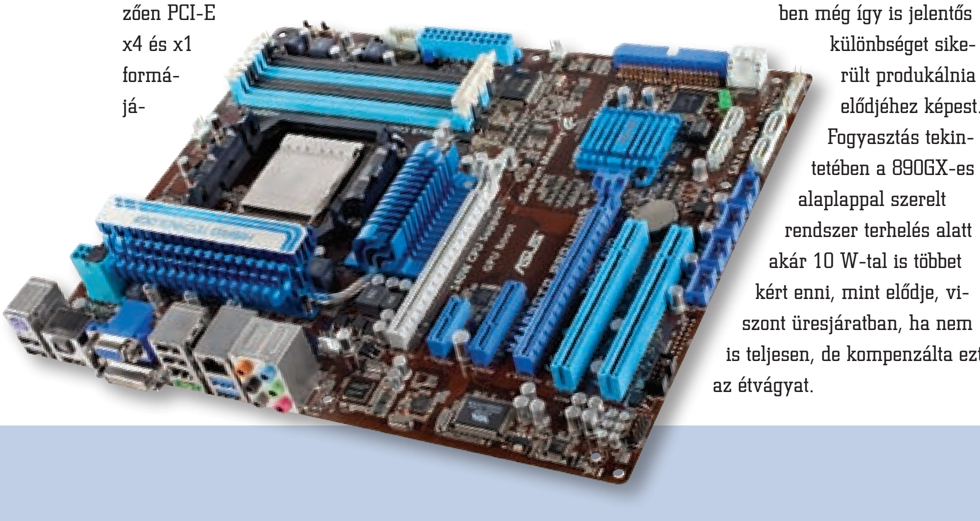
Az AMD-nél mostanában nem tétlenkednek, a nemrég piacra dobott belépőszintű videokártyák, majd a HD5830 után most itt a 890GX chipset, ami valójában kevesebb újítást tartalmaz, mint a neve sugallja, de ezek mindegyike plusz egy érv a vásárlás mellett.

írta» Horváth Patrik

A 785G bő fél éve jelent meg, és jelentősen felkavarta az állóvizet az integrált videokártyával rendelkező alaplapok piacán. A 890GX, bár számozása alapján nem gondolnánk róla, ugyanehhez a lapkakészlethez nyúlik vissza. A chipset továbbra is 55 nm-es gyártástechnológiával készül, az északi hídban (890GX) található videokártya a Radeon HD4290 nevet kapta, ami nem sokban tér el a 785G-ben lévő HD4200-tól. A 40 shader egységgel rendelkező VGA órajelét a korábbi 500-ról 700 MHz-re növelték. Saját memóriát (SidePort) még ez a Radeon sem kapott, de a lehetőség adott a különböző alaplapgyártó cégeknek, hogy tehermentesítsék a fizikai RAM-ot. A különböző energiamenedzsment funkciók mellett természetesen a legnépszerűbb videotömörítési szabványok (H.264, VC-1, MPEG1/2/4) gyorsítására is képes a HD4290, ezen a téren viszont többlettudása nincs elődjéhez képest. Bár rendelkezik két digitális kimenettel is, HDMI-n keresztül továbbra sem megoldott a TrueHD, DTS-HD és LPCM jelek továbbítása, így ha nagyon komoly házimozi-terveink vannak, akkor kénytelenek leszünk beszerezni egy példányt az AMD legújabb HD5000-es szériájából.

Az északi hídban ezenkívül egyetlen változás történt, ez pedig a CrossFireX teljeskörű támogatásának megléte. A 785G-ben a videokártyák számára rendelkezésre álló PCI-Express szálakat a rendszer nem tudta szétbontani, így a másodlagos VGA mindössze négy szálat kapott. A 890GX-nél a helyzet megváltozott, ugyanis 16 szállal gazdálkodhatnak a videokártyák, így CrossFire esetén mindkét grafikus kártya 8-8 szálat kap. Ezek mellett maradt még 6 szál, amellyel a gyártók gazdálkodhatnak, jellemzően PCI-E x4 és x1 formájában szoktuk őket megtalálni az alaplapon. Az SB850-es déli hídban is hasonlóan fontos változások történtek. Először is ez az első olyan déli híd, amely natívan (külső chip nélkül) támogatja a következő generációs SATA 3.0 szabványt. Tekintettel arra, hogy a chipset tervezése már elég régóta folyt és az USB 3.0 szabvány csak nemrég lett hivatalos, az SB850-ből kimaradt ez a támogatás, viszont az AMD az alaplapgyártókra bízta a technológia támogatását. Szintén újdonság a két PCI-Express szál, amellyel az összesen felhasználható mennyiség 24-re nő a korábbi 22-vel szemben. Bár csatlakozók formájában nem mindig fogjuk őket viszontlátni az alaplapokon, fontos tudnunk, hogy a különböző perifériák is (mint például hálózati kártya, USB portok) PCI-Express buszon keresztül kommunikálnak a chipsettel, így minél több a rendelkezésre álló szál, annál jobb felszereltséggel rendelkező lapok születhetnek. Az USB 2.0-s portok száma szintén nőtt kettővel, így a korábbi 12 helyett immáron 14-et kapunk, melyek közel felét kivezetés formájában találjuk meg.

Teljesítmény tekintetében nagyjából az elvárható szintet hozta a HD4290, néhol már visszafogta az alacsony memória-sávszélesség, illetve maga a grafikus mag ereje, de a programok többségében még így is jelentős különbséget sikerült produkálnia elődjéhez képest. Fogyasztás tekintetében a 890GX-es alaplappal szerelt rendszer terhelés alatt akár 10 W-tal is többet kért enni, mint elődje, viszont üresjáratban, ha nem is teljesen, de kompenzálta ezt az étvágyat.



ALAPLAP	ASUS M4A89GTD PRO/USB3	ASROCK M3A785GXH/128M
CHIPSET	AMD 890GX	AMD 785G
VIDEOKÁRTYA	RADEON HD4290	RADEON HD4200
SIDEPORT MEMÓRIA	128 MB	128 MB
MÉRÉSEK		
UNREAL TOURNAMENT - 800X600 MEDIUM	43,2	33,7
UNREAL TOURNAMENT - 1024X768 MEDIUM	27,6	23,8
FAR CRY 2 - 800X600 MEDIUM	28,8	19,3
FAR CRY 2 - 1024X768 LOW	33,9	27,5
COMPANY OF HEROES - 1024X768 LOW	111,8	88,5
COMPANY OF HEROES - 1024X768 HIGH	30,3	23,2

» LETILTOTT MAGOK

Egyes gyártók újdonságként reklámozzák a letiltott processzormagok engedélyezésére szolgáló, különböző névvel illetett technológiákat. Ezek eddig is elérhetők voltak bizonyos alaplapok BIOS-ában, de ezentúl egy külön opciót kapnak, amelyet engedélyezve egy két- vagy hárommagos CPU-ból könnyedén előcsalogathatjuk a hiányzó magokat.

Az AMD a 890GX-et valójában a 790GX utódjának szánta, hiszen pontosan ugyanazt a szegmenst erősíti, mint korábbi felmenője. A 785G-vel való közeli rokonság némileg megtévesztheti a vásárlókat, amikor összehasonlítják a szóban forgó alaplapokat, ugyanis átlagosan 10 ezer forintos különbséget tapasztalhatnak majd. Már kapható USB3- és SATA3-támogatással rendelkező AMD 785G-s alaplap is, amely még így is olcsóbb, mint az USB3 nélküli 890GX-ek. Mindazonáltal mi jobban szeretjük a natív, chipsetbe integrált megoldásokat, így jövőbiztosabb termék keresésekor mindenképpen a 890GX-et vegyük célba, amelyet 30 ezer forint körül vihetünk haza. Az új technológiákra kevésbé fogékonyak továbbra is maradjanak viszont a 785G-nél 18-20 ezer forint körül, főleg, ha microATX-es házban gondolkodnak, ugyanis a 890GX kizárólag ATX méretű alaplapokon található meg.«

Tesztkonfiguráció:

Asus M4A89GTD PRO/USB3, Asrock M3A785GXH/128M, AMD Phenom II X4 925, 2x2 GB Patriot DDR3-1600 CL9, Windows 7 Home Premium 64 bit, AMD Catalyst 10.2

Az Asus M4A89GTD PRO/USB3 alaplapot az Asus Magyarországtól kaptuk tesztelésre.

A tesztkonfigurációt az iPon Computer Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

A FÖLDKEREKSÉG LEGGYORSABB ASZTALI CPU-JA

Teszt: Intel Core i7 980-X Extreme Edition

Az Intel feladta a leckét a szoftverkészítőknek: ha kell, 12 programszál, ha kell, 3,6 GHz-es csúcssebesség. Nyers erő, alacsony fogyasztás és csillagászati platformköltség.

írta» Martinm

Tény, hogy ma már nehéz lenne elképzelni az életet GPU-k és egyéb célhardverek nélkül, de azért bármennyire is bizonygatja az NVIDIA, hogy a CPU nem fontos, még mindig a processzort hívják a számítógépek központi magjának. Az Intel és az AMD a masszív bevételeket az olcsó, átlagfelhasználók számára elérhető modellekből (na meg persze a szerverekből és beágyazott rendszerekből) szedi be, de létezik egy hatalmas figyelemmel kísért kategória is, ahová kizárólag lélegzetelállító számítási teljesítménnyel lehet bekerülni. Ezt a csúcskategóriát küldte most nyugdíjba egyetlen processzorral az Intel.

A másfél éve, 2008 őszén bemutatott Core i7-nek mind a mai napig nem tudott a közelébe férkőzni az AMD, és az Intel sem gyártott még ennél gyorsabb processzorszériát. Az LGA1366 így egészen egyedülálló módon másfél éve az elérhető legjobb asztali PC-platform, amit a legújabb, Gulftown névre keresztelt CPU még legalább egy évvel meghosszabbít.

A sorban a Core i7-975X-et váltó modell immáron 32 nm-es gyártástechnológiával készül, akárcsak az idei év elején bemutatott Clarkdale és Arrandale CPU-k, ám felépítését tekintve a régebbi LGA1366-os modelleket követi. A BIOS-frissítés után bármelyik LGA1366-os alaplapban használható CPU legfontosabb extrája, hogy immáron hat komplett processzormag dolgozik benne, ami a Hyper-Threading technológiával megtámogatva 12 szálat képes egyidejűleg végrehajtani. Mindehhez magonként 256 kB, dedikált L2 cache és masszív, 12 MB méretű osztott L3 cache tartozik. Ez utóbbi 4 MB-tal több, mint az előző, 45 nm-es Core i7-eknél, ám a méretnövelés sajnos minimálisan nagyobb késleltetéssel is együtt járt. Az egyetlen lapkára felépített mag uncore részében található a memóriavezérlő, ami a platformhoz illeszkedve tripla csatornás, ám hiába várták az elemzők az effektív 1600 MHz-es szabvány bevezetését, a Core i7 980-X-ben csupán DDR3-1066-os memóriavezérlő dolgozik.

A 32 nm-es csíkszélesség nem csupán a plusz két mag miatt volt fontos, hanem a maximális fogyasztás tekintetében is, amit sikerült 130 watton tartani. Ebbe a TDP-határba még az is belefért, hogy az új modell komolyabb párhuzamosítása ne hozza magával az alacsonyabb órajeleket. A Gulftown 3,33 GHz-en üzemel, amennyiben mind a hat mag terhelve van, és mindez a Turbó módnak köszönhetően egészen 3,6 GHz-ig növelhető.

Vagyis a Core i7 980-X-szel az elődhöz képest csak előnyök jöttek, kompromisszumok nem (ha az L3 cache némileg rosszabb késleltetését nem számoljuk ide). Hat magjával és 3,33 GHz-es sebességével a 130 watt TDP-s CPU a világ leggyorsabb asztali processzora – legyen szó bármilyen alkalmazásról vagy felhasználási módról. A gond csupán annyi a hat mag/12 programszál felépítéssel, hogy jelenleg nehéz olyan szoftvert találni, amivel tökéletesen kihasználható ez a számítási teljesítmény. A DDR3-1066-os memóriavezérlő lehetne gyorsabb is, ám erről az alaplapok (mint például a teszthez használt ASUS Rampage II Gene) könyvedén gondoskodnak. Az Intel új CPU-hűtőt is bevezet a hatmagos Core i7-tel. A toronyhűtő hatásfoka és megépítése jó, de felszerelése nehézkes, és Performance módban hangos is. Mindezért az Intel jelenleg egy híján ezer dollárt kér, vagyis rengeteget, de semmivel sem többet, mint amennyit eddig kért csúcskategóriás modelljeiért. Ha pedig a platformköltséget nézzük, nem fogunk 1000 dollárnál megállni: a 980-X-hez dukál egy jobb LGA1366 alaplap (50-60 ezer forint), egy hasonlóan csúcskategóriás VGA kártya (HD5870: 96 ezer Ft), 6, de még inkább 12 GB DDR3 memória (35-70 ezer Ft), SSD+HDD, Blu-ray, táp, ház és 24 colos monitorok – a számla végösszegébe jobb nem belegondolni. Mindenesetre annyi biztos, hogy az Intel kiváló CPU-t alkotott, ötcsillagos teljesítménnyel, fogyasztással és szolgáltatásokkal (AES-NI, SSE 4.2, HTT, Turbó mód), a platformkompatibilitás is tökéletes – a többi már csak rajtunk és a pénztárcánkon múlik.«

TERMÉK	INTEL CORE I7-980X
BRUTTÓ TÁJÉKOZTATÓ ÁR	999 USA DOLLÁR
MŰSZAKI ADATOK	
KÓDNÉV, GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA, FOGLALAT	GULFTOWN, 32 NM, LGA1366
CPU ALAPÓRAJELE	3,33 GHZ
MAGOK/SZÁLAK SZÁMA	6/12
SZORZÓ (MIN-MAX/TURBO BOOST)	12-25/27X
MEMÓRIAVEZÉRLŐ	3X DDR3-1066
L1/L2/L3 CACHE	384 KB/ 1536 KB / 12188 KB
MAXIMÁLIS FOGYASZTÁS (TDP)	130 WATT
MÉRÉSI EREDMÉNYEK	
3DMARK VANTAGE	19538 PONT
3DMARK VANTAGE CPU	32076 PONT
CINEBENCH R10	28037 PONT
CRYSIS CPU - 800X600, LQ	284 FPS
H.A.W.X. - 800X600, LQ	422 FPS
PCMARK VANTAGE	9362 PONT
PCMARK VANTAGE RAM	6757 PONT
RESIDENT EVIL 5 - 800X600, LQ	94,2 FPS
WINRAR	3653 KB/S

Tesztkonfiguráció:

ASUS Rampage II Gene, 3x 1GB Kingston DDR3-1333 RAM, ASUS EAH5870 VGA, Samsung 250 GB HDD, Windows 7 Ultimate x64

A processzort az Intel Magyarországtól, az alaplapot és a videokártyát az Asus Magyarországtól kaptuk.

»Eszköz: notebook
»Info: www.asus.hu
»Ár: 450 000 Ft
ÉRTÉKELÉS: 8.1

ASUS G51J 3D

írta» Horváth Patrik

Különleges notebookkal jelentkezett az Asus. A G51-es széria már egy ideje piacon van, most viszont készült egy 3D-s változat, ami az NVIDIA Vision technológiáját használja. Ebből kifolyólag a videokártya szerepét az öreg GeForce GTX 260M tölti be, ez sebesség terén az asztali 9800GT Greennek felel meg. A 3D szemüveg miatt 120 Hz-es LCD panelt használ az Asus G51J, TFT-knél még nem láttunk ilyen gyors panelt. Alacsony felbontása (1366×768) pozitív hatással is bír, hiszen egy ideig még maximális részletesség közelében tudjuk majd futtatni a játékokat. Merevlemezből kettőt kapunk, felszereltségtől függően 320, illetve 500 GB-os példányokat 7200-as percenkénti fordulatszámmal. Felszereltségét tekintve a G51J semmi extrát nem tartalmaz, kapunk egy eSATA csatlakozót (amelyen áram sajnos nem folyik, és USB-nek sem használható), egy ExpressCard bővítőhelyet és egy FireWire portot. A többi (Bluetooth, WLAN, HDMI, kártyaolvasó, webkamera) szinte már minden notebooknál szériafelszereltség. Kapunk továbbá egy viszonylag nagy táskát és egy Razer egeret is a notesz mellé. A négymagos, Hyper-Threadinggel és Turbo Boosttal rendelkező Core i7-es processzor remek teljesítményt nyújt, és nem is melegedett fel vészesen. Nem mondható el ugyanez a videokártyára, ami a legizzasztóbb helyzetekben megközelítette a 100 fokot. A hűtés üresjáratban viszonylag halk, játék alatt viszont már lényegesen hangosabb, ráadásul baloldalt dől ki a meleg levegő a monstrumból, így a jobbkezes felhasználók előnyt élveznek. Gyárilag 4 GB memóriát találunk a gépben, amelyet 8-ig bővíthetünk. A 450 ezer forint körüli vételár elég magasnak mondható, még akkor is, ha az NVIDIA 3D Vision szettjét megtaláljuk a dobozban. A Blu-ray olvasásra képes DVD-íróért külön felárat kell fizetnünk. Ha a kezdetleges 3D-s élmény nem hoz lázba minket, akkor sokkal jobban járunk a múltkor bemutatott G73Jh-val, amely igaz, hogy nehezebb és nagyobb, de jóval erősebb gépezet.

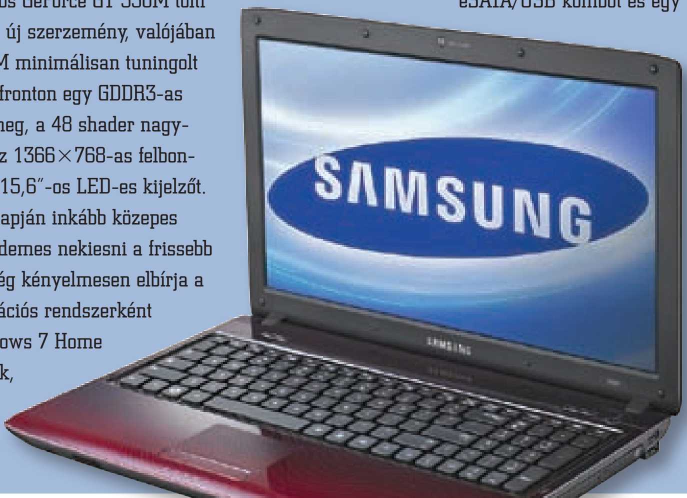
Az Asus G51J 3D-t az Asus Magyarország bocsátotta a PC Guru rendelkezésére.

SAMSUNG R580

írta» Horváth Patrik

»Eszköz: notebook
»Info: www.samsung.hu
»Ár: 230 000 Ft
ÉRTÉKELÉS: 8.4

A múltkori számban már teszteltük a Samsung kifejezetten masszív netbookját, az NB30-at, most viszont az olvasók szívét sokkal inkább megdobogtató R580 került a látóterünkbe. A vörös-fekete gép felépítését tekintve sokkal közelebb van a gamer szekcióhoz, mint azt gondolnánk, hiszen a processzor szerepét a 2,26 GHz-es (Turbo Boosttal 2,53) Core i5-430M, míg a videokártya szerepét az 1 GB-os GeForce GT 330M tölti be. Utóbbi papíron új szerzemény, valójában a korábbi GT 240M minimálisan tuningolt változata. Asztali fronton egy GDDR3-as GT220-nak felel meg, a 48 shader nagyjából kiszolgálja az 1366×768-as felbontással rendelkező 15,6″-os LED-es kijelzőt. Tapasztalataink alapján inkább közepes részletességgel érdemes nekiesni a frissebb játékoknak, ezt még kényelmesen elbírja a videokártya. Operációs rendszerként egy 32 bites Windows 7 Home Premiumot kapunk, amiért nagyon haragszunk a gyártóra, ugyanis semmivel nem került volna többe a 64 bites változat, amelyet ráadásul igényelne is a gép. A 4 GB fizikai és az 1 GB videomemória ugyanis a 32 bites rendszer alatt azt eredményezi, hogy az előbbiből kevesebb mint 3 GB címezhető meg, így nem tudjuk kihasználni a gép teljes erejét. A burkolat fényes bevonatot kapott, ami nagymértékben gyűjti az ujjlenyomatokat és a koszt is. A szokásos csatlakozók mellett kapunk egy eSATA/USB kombót és egy 34 mm-es ExpressCard-ot is. Videokimenetként egy analóg és egy digitális (HDMI) áll a rendelkezésünkre. A hűtés viszonylag jó, mind a processzor, mind a videokártya 40 fokon üzemelt netezés közben, a legizzasztóbb helyzetben pedig egyaránt 76 fokosak voltak. Ami a zajszintet illeti, amíg nem kezdünk komolyabb feladatba, viszonylag csendben van az R580, terhelésre viszont már alaposan megnő a ventilátor fordulatszáma. Az 500 GB-os Samsung merevlemez csendben és gyorsan teszi a dolgát, a hatcellás akkumulátor pedig 3-3,5 óráig képes életben tartani a gépet visszafogott használat mellett. A termékre két év garancia jár, ezért az árért, ha nem is a legjobb, de abszolút vállalható vétel.



A Samsung R580-at a Samsung Magyarországtól kaptuk tesztelésre.

ÍGY KETYEG A BIOS

A PC indulása lépésről lépésre

Másodpercekkel PC-nk bekapcsolása után a BIOS már le is ellenőrizte minden hardverünket. A PC Guru – a CHIP közreműködésével – bemutatja, mi is történik ilyenkor, és hogyan növelhetjük számítógépünk teljesítményét mindössze néhány BIOS beállítással.

Ha minden jól megy, csak egy rövid sípolást hallunk. Ez az egyetemes jele a hibátlan PC indításának és az operációs rendszer betöltődésének. Ugyanakkor csak kevesen vannak tisztában azzal, mi is történik abban az első néhány másodpercben, amíg előbukkan a Windows (vagy Linux vagy OS X) betöltőképernyője. Ilyenkor minden feladat a BIOS-é (Basic Input Output System): ellenőrzi a tápellátást, a processzort, a memóriát, a HDD-t, a vezérlőket, az alaplapot, és beállítja a megfelelő értékeket. Alábbi cikkünkben ezúttal alaposan, lépésről lépésre végigvesszük, milyen parancsokat hajt végre, illetve oszt ki a BIOS ahhoz, hogy néhány másodperc alatt tökéletesen működő, stabil gépet kapjunk.

A mai rendszerekben a BIOS bizony egy igazi őskövület, ami még az előző évezredből ragadt itt – mégis tökéletesen végzi feladatát. Ennek utódja az EFI (Extensible Firmware Interface), aminek alapszolgáltatásai között szerepel a 64 bites OS-ek natív támogatása, a grafikus kezelői felület, és még sorolhatnánk – csupa jövőbe mutató szolgáltatás.

» BIOS: 14 ÉV VÁLTOZÁSOK NÉLKÜL

A PC-k indulásának folyamata 1996. január 11. óta változatlan. A cégek kénytelenek ragaszkodni az OS betöltéséig lezajló folyamathoz a kompatibilitás miatt.

A BIOS MA:
Hiába váltottak az oprendszerek már régen grafikus betöltőképernyőre, a BIOS-nak ragaszkodnia kell a régi, karakteres módhoz. Bennfentesek szerint ez nem is baj, hiszen így könnyebb elrejteni és barátságtalanná tenni a BIOS-t, hogy a felhasználók ne merjenek „belepiszkálni" a fontos beállításokba.

SZÍNES JÖVŐ:
Az új EFI-BIOS natív támogatást biztosít a 64 bithez és a grafikus kezelői felülethez, mégsem terjed az alaplapgyártók körében. A Macek már átálltak az új szabványra, ám a windowsos PC-knél még csak kevés lap (pl. Intel alaplapok) rendelkezik EFI-vel. Lesz majd itt a cikkben valahol egy box (attól függően, hogy Britt legfőbb-hardverrovat-designer hol helyezi el), amiben elolvashatjátok, hogy hogyan lehet emulálni az EFI-t és telepíteni az OS X-et bármilyen PC-re.

Az EFI-t könnyebb kezelni, többre képes, komplex, integrált szolgáltatásokat nyújt, és ami a legfontosabb: sokkal gyorsabb. Vagyis mindenben jobb, valahogy azonban mégsem sikerült nyugdíjaznia a „nagy öreget". Az EFI egyelőre az Apple Macek és néhány windowsos PC kiváltsága. Cikkünkben a PC-k 90%-ánál megtalálható hagyományos BIOS működését mutatjuk be.

0,0300 S

A bekapcsológomb megnyomása után azonnal aktiválódik a POST folyamat (Power On Self Test). Ez ellenőrzi a fő komponensek, azon belül is az áramellátás tökéletes működését. Ennek végeztével a BIOS inicializálja a számítógép chipkészletét.

1,7300 S

Először is rendszerünk BIOS-a alaphelyzetbe állítja a központi processzort (CPU), ami abból áll, hogy a CPU egy nem maszkolható megszakítást (NMI – Non-Maskable Interrupt), vagyis nem letiltható parancsot hajt végre első utasításaként, a BIOS pedig figyeli, hogy a CPU feléled-e az így előidézett alaphelyzetből, és képes-e további utasításokat végrehajtani. Ezzel (majdnem) párhuzamosan a billentyűzetvezérlő is alaphelyzetbe kerül, egy megfelelő bit átállításával pedig a BIOS ellenőrzi, hogy a rendszer „hideg" avagy „meleg" indítási parancsot kapott-e. A „melegindítás" újraindítást (szoftveres reset) jelent, ami néhány tizedmásodperccel felgyorsítja a teljes bootolási folyamatot, mivel a BIOS már a rendszermemóriában van, és csupán a memória első 64 kbájtját ellenőrzi. Amennyiben a BIOS megállapítja, hogy S1 vagy S3 típusú alvásból keltették fel a rendszert, gyorsabban végezhet feladatával, például a már felépített és betöltött hardvereszköztábla segítségével.

2,6100 S

Ezután következik a BIOS (és ezzel együtt a CMOS chip) kódintegritásának ellenőrzése. Amennyiben az eredmény „00", a BIOS sértetlen, a folyamat mehet tovább. Következik a billentyűzetvezérlő megszólítása, ahol egy tesztet követően a BIOS inicializál egy adatpuffert a parancsok tárolására.

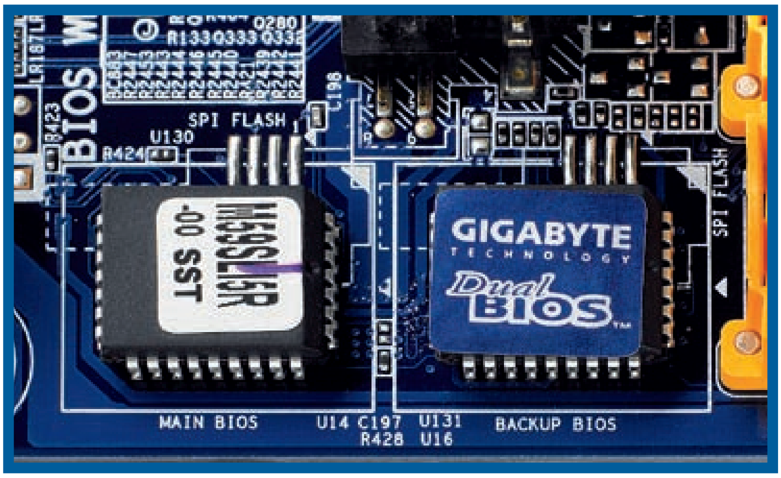
4,1100 S

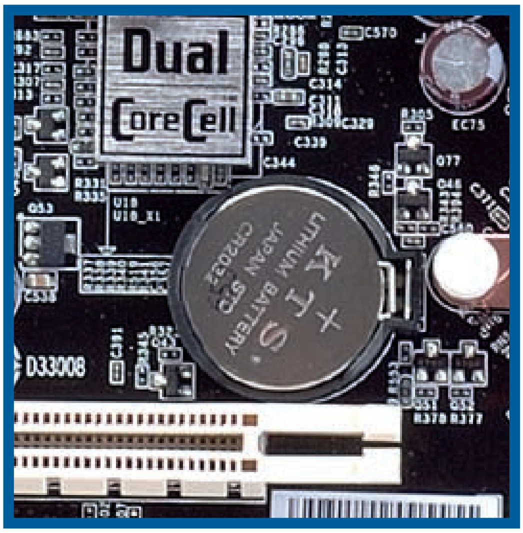
Most a CMOS chipen a sor, ami szerves része a BIOS chipnek, és egy elem segítségével a PC kikapcsolt állapotában is eltárolja a felhasználó egyedi beállításait. A BIOS innen olvassa ki a megfelelő beállításokat az indítás során. Főleg öreg (5 év vagy annál is régebbi) gépek esetén nagyon fontos ügyelni az áramellátáshoz használt gombelemre, mert ha ez lemerül, a CMOS chipből minden adatunk törlődik.

0,0300s

FŐ A BIZTONSÁG

Néhány alaplapon két BIOS chipet használnak. Amennyiben az elsődleges BIOS megsérül, vagy nem sikerül a frissítés, a tartalék BIOS-szal indul a PC, és helyreállítja az elsődleges chipet.





4,1100s

FONTOS ÁRAMFORRÁS

Ha az alaplapon lévő gombelem lemerül, minden beállításunk elvész, és oprendszerünk akár el sem indul

4,6200s

KÓDFEJTÉS A HARDVERHEZ

A megszakítási vektortábla alapján címzi meg a BIOS az egyes hardverkomponenseket

IDT Linux x86

INT_NUM	Address	Short Description PM
0x00	0x0000	Division by zero
0x01	0x0008	Debugger
0x04	0x0020	Overflow
0x05	0x0028	Bounds
0x06	0x0030	Invalid Opcode
0x08	0x0040	Bouble Fault
0x09	0x0048	Coprocessor Segment Overrun
0x0A	0x0050	Invalid Task State Segment

Ha az elemmel gond van, azt a BIOS-ok szinte kivétel nélkül jelzik – ilyenkor azonnal gondoskodjunk a cseréről (ez egészen egyszerű, néhány perces, bárki által biztonságosan elvégezhető feladat). Ha a CMOS tartalma áramvesztés miatt törlődik, minden BIOS-beállításunk elvész, az óra alaphelyzetbe áll, és az indulási folyamat meghiúsul. Ilyenkor cseréljük az elemet, majd alkalmazzuk újra az alapvető BIOS-beállításokat.

4,6200 S

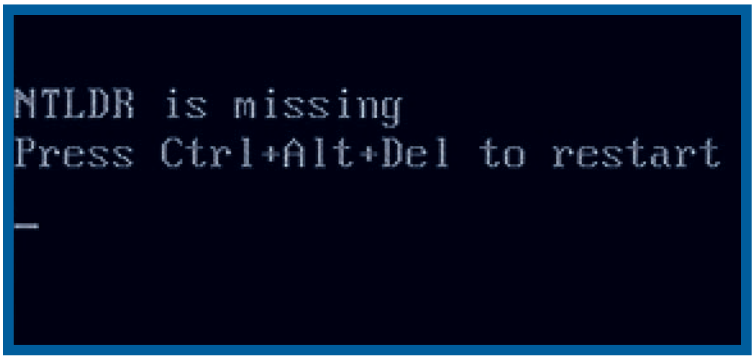
A POST ezután a megszakításokért felelős időzítő tesztjéhez érkezik. Ez az egység felelős a hardverkomponensek megszakításkérelmeinek (IRQ – Interrupt Request) kiszolgálásáért. Az IRQ tulajdonképpen egy parancs, amit például a merevlemez vagy a videokártya küld a processzornak, amivel a központi egység tudni fogja, hol található feldolgozásra váró adat. Most a BIOS felépíti az IRQ vektorok tábláját, és betölti a CMOS-ban tárolt felhasználói beállításokat is.

Az IRQ velejárója a késleltetés, ami az IRQ szignál kiadása és az adatátvitel között eltelt idő. Az IRQ-k először nem a CPU-ba, hanem a PIC-be (Programmable Interrupt Controller) érkeznek, ami képes rangsorolni, kezelni a nem maszkolható megszakításokat, majd az eredményt továbbküldeni a CPU-nak. Jogos IRQ kérelem hatására a CPU felfüggeszti az éppen végrehajtás alatt lévő utasítást, és jelzi a PIC felé, hogy fogadja a megszakítást. A processzor kiolvassa a megfelelő IRQ-t, és a megszakítási vektortáblából kikeresi a hozzá tartozó bejegyzést. Ennek a vektornak egyedinek kell lennie, ami kifejezetten az adott hardver kiszolgálását célozza. Miután az IRQ-k száma igencsak limitált, a modern rendszerek az Interrupt Sharing megoldást használják, amikor is több hardvereszköz osztozik egy közös IRQ-n, és további azonosítás szükséges a pontos megfeleltetés céljából. Kritikusan fontos, hogy ezek az alapvető hardverkiszolgáló rutinok effektívek és kis memóriaigényűek legyenek, máskülönben értelmetlenül hosszú várakozási idő keletkezhet, és a pazarló kódok miatt még adatvesztés is előfordulhat, ami pedig a hardver (és akár a teljes PC) lefagyásához vezethet. Modern hardvereknél már az operációs rendszerre bízzák a virtuális IRQ kiosztását, ami immáron egyedi, dinamikus, és párhuzamosan történik, vagyis rugalmasabb és gyorsabb megoldás.

4,8200 S

A BIOS alaposan leteszteli a rendszermemória első Mbájtját. A POST során véletlenszerű adatot ír erre a területre, majd visszaolvassa, és összehasonlítja a

A PC indulása lépésről lépésre



7,6300s

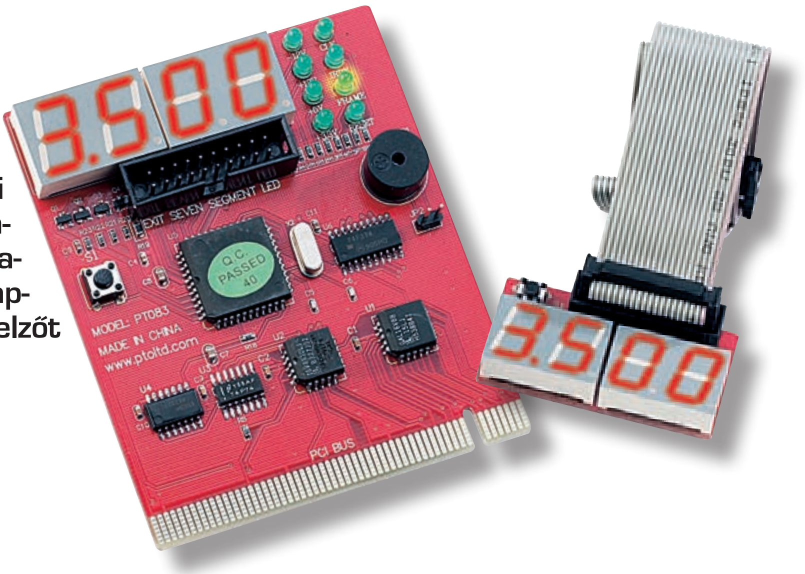
OS-KERESŐ – 19-ES MEGSZAKÍTÁS

Ha minden rendben ment, a BIOS-POST rutin átadja a vezérlést az INT19-nek, aminek hatására elindul az operációs rendszer. Amennyiben a POST nem talál OS-t, ezzel a hibaüzenettel jelez

12,4300s

HA SEMMI NEM MŰKÖDIK

A BIOS hibakódokat ki lehet olvasni megfelelő PCI-os vagy egyéb kártyával. A kód alapján könnyedén megtalálható a hiba forrása. Drágább alaplapokon integrálva találunk ilyen kijelzőt



két értéket, hogy megbizonyosodjon az operatív tár megbízhatóságáról. A rendszer ezután inicializálja a videovezérlőt. Ellenőrzi a típusát, csatlakozását a rendszerhez, a monitor típusát, és aktiválja a videokártya BIOS-át. Ha létezik hibaüzenet, ettől a ponttól kezdődően az már a kijelzőn is megjelenik.

5,0200 S

Következik a DMA vezérlő. A Direct Memory Access, magyarul direkt memória-hozzáférés lényege, hogy az egyes perifériák a processzor leterhelése nélkül is hozzáférhetnek a rendszermemória bizonyos részeihez. Ez sokkal gyorsabb és folyamatosabb adatcserét biztosít, ugyanakkor a CPU továbbra is direktben kapcsolódik a rendszermemóriához, és abszolút elsőbbséget élvez. A DMA teszteléséhez a BIOS itt is egy véletlenszerű ellenőrző kódot használ, amit a rendszer a memóriába ír, majd innen olvas ki. A billentyűzetvezérlés is aktiválódik. A BIOS aktiválja a billentyűket, ellenőrzi, hogy jelez-e hibát a tasztatúra, valamint a NumLock is ekkor villan fel – feltéve, hogy a BIOS-ban aktiváltuk.

7,6300 S

Elérkeztünk a végső teszthez: a BIOS ellenőrzi a merevlemezt és a vezérlőjét, mielőtt átadná a stafétabotot az INT19-es rendszerbetöltő rutinnak. Ez utóbbi felel az operációs rendszer betöltéséért, továbbá monitorozza a merevlemez és annak vezérlője közti adatátvitelt. Sok BIOS képes letiltani ezt a 19-es megszakítást, és egy másik háttértárvezérlőnek átadni a jogot. Ez akkor hasznos, ha például RAID vezérlőre kapcsolt merevlemezről indítjuk rendszerünket.
Amennyiben bármilyen probléma történt a POST során, számítógépünk többször sípol egymás után, általában egy hosszút, majd több rövidet, valamint ha már inicializálta a videovezérlőt, a hibaüzenet a képernyőn is megjelenik. A „csipogás" nagy segítség, mert megfelelő kódtáblával könnyedén azonosíthatjuk a hiba okát. Ez a táblázat sok alaplapnál ma már a kézikönyvben megtalálható, de az interneten is könnyedén ráakadhatunk a megfelelő hibaüzenetre (http://www.computerhope.com/beep.htm). Ha még sípolást sem hallunk, illetve az első lehetőséget már kizártuk, és a BIOS-t is alaphelyzetbe állítottuk, a hibakereséshez egy diagnosztikai kártyára lesz szükségünk. Ezt egyszerűen egy üres kártyafoglalatba kell illesztenünk, majd a kártyán lévő 2×8 szegmenses kijelzőről leolvasni a hibakódot. Ilyen kijelző egyébként ma már a drágább alaplapokon az alapszolgáltatás része (például ASUS LCD Poster).

12,4300 S

Ha minden rendben ment, PC-nk egy rövidet sípol, és megkeresi a BIOS-ban beállított elsődleges indítási meghajtót, hogy erről elindíthassa az operációs rendszert. Ha ilyenkor hibaüzenetet

» GYORSABB PC: NAGYOBB ERŐ BIOS-TRÜKKÖKKEL

Új gép helyett új BIOS – ezt megéri kipróbálni! A BIOS-t speciális flash memóriachipben tárolják (EEPROM), amit frissíthetünk. De legyünk óvatosak: ez nem veszélytelen, hiba esetén akár az egész alaplapunk tönkremehet. Ennek elkerülésére a mai alaplapok többféle BIOS-védelmi funkciót tartalmaznak, de ha odafigyelünk, nem történhet semmi baj. Megéri hát belevágni, mert a frissítések sokszor jobb teljesítményt, nagyobb stabilitást hoznak.

BIOS-TUNINGOLÁS:
Néhány egyszerű BIOS-beállítással könnyedén felpörgethetjük rendszerünket, csökkenthetjük a nyugalmi és terhelt fogyasztást, és lerövidíthetjük az oprendszer indulási idejét is. Ha egy-egy rossz beállítás miatt nem indul a gépünk, ne essünk pánikba, a BIOS újraindítás után csökkentett módba vált, vagy egy CMOS resettel alaphelyzetbe állíthatjuk a beállításokat. A pluszteljesítményt a CPU felpörgetésével érdemes kezdeni. Legcélszerűbb az FSB-t (Front Side Bus), vagyis az alapórajelet növelni. Minden változtatás után indítsuk újra a gépet az új beállításokkal, teszteljük PC-nk stabilitását, és figyeljünk a hőmérsékletekre. Az alapórajelet 10-20 MHz-es lépésekben emeljük, és ügyeljünk rá, hogy a CPU alaphőmérséklete ne szökjön 60 Celsius-fok fölé.
Az FSB megváltoztatása hatással van a rendszermemóriára is, aminél szükség esetén váltsuk az osztót, vagy a modulok késleltetését növeljük. Komolyabb tuningnál a feszültségszinteket is növelni kell, ám ezzel bánjunk nagyon óvatosan: túlzottan magas értékek maradandó károsodást okozhatnak PC-nkben.

kapunk, annak a legtöbb esetben a hibás MBR (Master Boot Record) az oka. Ezt rendbe lehet hozni az oprendszer telepítő DVD-jének segítségével.

Windows XP oprendszer esetén indítsuk számítógépünket a Windows XP telepítő CD-jéről, majd válasszuk a Rendszer-helyreállítási konzolt. Itt gépeljük be a „fixmbr" parancsot, majd indítsuk újra gépünket, immáron a rendszert tartalmazó merevlemezről bootolva. Vista esetén a telepítő DVD indítása után válasszuk a rendszer javítása opciót. Ha ez az automatikus módszer nem segít, az XP-nél leírtak szerint járjunk el, de ebben az esetben a konzolba a következő parancsot gépeljük: „bootrec /fixmbr". Ha ez sem segít, ne telepítsük újra azonnal az OS-t, mert nem ez a megoldás. Ehelyett a helyreállítási konzolba lépve a következő parancsokat adjuk ki:

```
c:
cd boot
attrib c:\boot\bcd –s –h –r
ren c:\boot\bcd bcd.old
bootrec /rebuild
```

Windows 7-nél még egyszerűbb a dolgunk – a telepítő DVD-t indítsuk helyreállítási üzemmódban, majd a grafikus kezelőfelület segítségével állítsuk helyre a helyes bootszektort. «

» MAC OS X PC-N: HOGY MŰKÖDIK AZ EFI-BIOS

A gyártók nem különösebben motiválták EFI-re váltani a jól bevált, karakteres kezelőfelülettel ellátott BIOS-t. A Macek már évek óta alkalmazzák gond nélkül, ám korrekt EFI-s megvalósítást hagyományos alaplap esetében még csak nagyon keveset láttunk. Az MSI két modellje tartalmaz ilyet, de mindkettő elavult már, az ASUS pedig csak a P5Q Deluxe változatánál kínál alternatívaként EFI-s BIOS-t.

ÍGY LESZ A WINDOWSOS PC-BŐL MAC:
Bármelyik, Intel CPU-t kezelő alaplaphoz adhatunk EFI-támogatást az EFI-X modul segítségével (www.efi-x.com), igaz, ez nagyon drága (kb. 40 ezer forintos) mulatság. Ez egy speciális USB kulcs, ami elhiteti az OS X telepítőjével, hogy egy hivatalos Apple PC-n fut. Így tehát egyszerűen adhatunk EFI-támogatást bármelyik PC-hez (érdemes Gigabyte vagy DFI alaplapot használni), még ha valójában nem is cseréljük le a hagyományos BIOS-t. A videokártya típusára és gyártójára ne legyen gondunk, bármilyen ATI vagy NVIDIA kártya megfelel, ahogy integrált VGA-val sem lesz problémánk. Az EFI-X modul behelyezése után nincs is más dolgunk, mint az OS X telepítő DVD-jéről indítani gépünket. Aki sokallja az EFI-X árát, egyéb, nem minden esetben legális, de olcsó (akár ingyenes!) és szoftveres lehetőségeket is találhat, amivel emulálhatja a hardveres EFI-támogatást.

Mac OS X az EFI-X modullal – egy apró trükk, és más oprendszereket is telepíthetünk PC-nkre

HAG

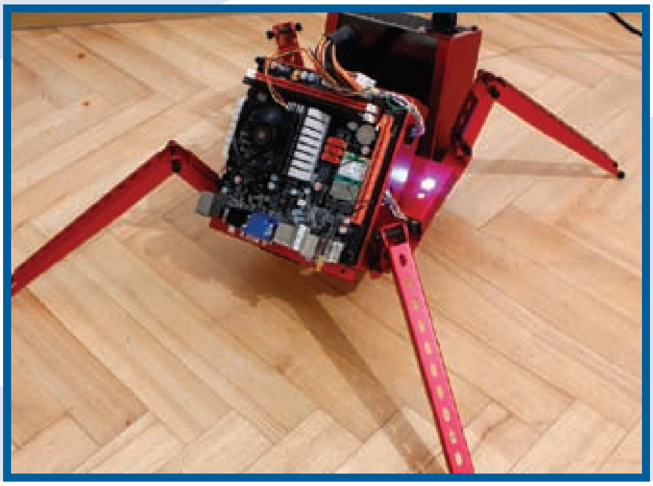
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

»PÓKLÁBAKON OSONÓ ITX«

LIAN LI PC-T1

Az asztali PC-házakban utazó, mostanra meglehetős hírnevet magáénak mondható Lian Liről valószínűleg a fényesre polírozott alumínium felületű, nem különösebben olcsó (tipikusan 100-500 dollár közötti), ám mindig kiszámíthatóan konzervatív vonalvezetésű „dobozok" jutnak elsőre minden hozzáértő eszébe. Ezért is meglepő, hogy a derék kínaiak a CEBIT-en egy olyan eszköz prototípusával sokkolták a standjuknál megforduló érdeklődőket, amely igazából semmihez sem hasonlít, amit az iparág valaha is látott.
A Spider PC-T1 ugyanis – mint azt neve is mutatja (?) – nem más, mint egy pókba oltott terminátor, ami „mellesleg" mini-ITX alaplapokat is képes fogadni.
A fentiekben amúgy szándékosan írtam „eszközt", ugyanis a PÓK nem egy hagyományos értelemben vett „ház", hanem egy kifejezetten tesztelési/mérési célokra kifejlesztett platform, ahol a hangsúly a modularitáson, az egyes komponensek gyors cserélhetőségén van. De a lényeg nem is ez, hanem az a négy indusztriál-minimalista hangulatú láb, amin ez az egész áll, és amelyek hajlásszöge csavarok segítségével természetesen szabadon állítható, így kizárólag rajtunk múlik, hogy egy agresszív, harcra kész, vagy pedig egy „leengedett", relaxált fémpókkal nézünk-e végül farkasszemet.
Akit bővebben is érdekel a dolog, javaslom, látogassa meg a techPowerUP weboldalát, ahol már a Spider PC-T1-ről írott első részletes teszt is olvasható (amelyben ízeltlábú barátunk nagyon jól szerepelt, a lehetséges 10-ből 9 pontot begyűjtve).«



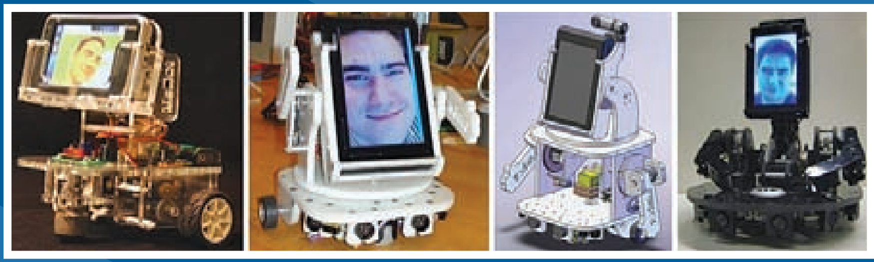
»2048 DANOS KREATÍV NAGYMESTER«

WACOM CINTIQ 21UX

A Wacom digitális rajztábláiról valószínűleg még az is hallott, akinek semmi köze vonalak és felületek farigcsálásához. Kérdéses gyártó amúgy kis hazánkban nem örvend egységesen pozitív reputációnak, mivel a hazai felhasználók körében szokás, khm, mondjuk úgy: „belépőszintű termékeiről" megítélni, márpedig azok a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetők minőséginek (túlságosan kicsi méret, nagy késleltetés, nem megfelelő érzékenység stb.)
Most azonban a termékportfólió másik „végéről" lesz szó, amelyet természetesen nem béklyóznak eme hiányosságok… Konkrétan a legújabb Wacom Cintiq „pen display"-ére szeretnénk a figyelmeteket felhívni, amely a 21UX névre hallgat. 21, mert ekkora LCD kijelzőt tudhat magáénak, és UX (Ultra Xensible), mert korábban nem látott szintű, a mechanikai presszióval szembeni „finomsággal" rendelkezik. Egyrészt a „toll" működtetése alig igényel nyomást, másrészt maga a munkafelület is „2048-szintű" (idézet a sajtóanyagból) érzékenységgel bír. Érdekesnek tűnik továbbá az a „Touch Strips" elnevezésű szolgáltatás is, amelynek segítségével a kijelző hátoldalán lévő érzékelőkre lehet felprogramozni különböző funkciókat – gondoljátok csak el, hogy a megfelelő gyakorlás után milyen brutális sebességre tehet így szert egy „digitális" művész, szinte valós időben effektezve az általa lerajzoltakat…

Az előzetesen beígért multitouch funkcionalitás viszont az első körben kimaradt – kérdés, mire is lehetett volna használni egy alapvetően toll-alapú bevitelre kihegyezett eszköznél. Az ára is viszonylag tűrhető, „alig" 1999 dollár, ami tekintve a 21UX képességeit, és hogy az első generációs Apple Cinema Display is ennyit kóstált (és még nyomásérzékeny sem volt!), egyáltalán nem nevezhető horribilisnek.«

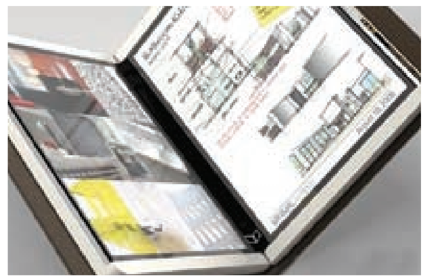
»RÖVID HÍREK«



»Az organikus avatárok napja ugyan még nem jött el, de a robotikusaké már igen: az MIT keretében működő, és egyedi, különleges robotjairól ismert Personal Robots Group egy olyan robotot fejlesztett ki, amelynek célja kifejezetten a távkommunikáció elősegítése, az emberi nem verbális kommunikáció leképzésével. Ennek megfelelően a kis „mecha" képes kezelője pózait, egyes fejmozgásait, sőt, akár komplexebb kézgesztusait is utánozni. A MeBot névre hallgató robotot amúgy főleg a videokonferenciák élményfaktorának felkalibrálására szánják készítői, mintegy a „személyes jelenlét" élményét nyújtva az irányítóknak.«

»Vajon mit jelölhet az OLEV betűszó? Organic Luminous E-Vision? Nem, a valóság ennél egy kicsit (de tényleg csak egy kicsit) prózaibb: Online Electric Vehicle, ami nem más, mint a derék koreaiak next-gen villamosa. Külsőleg amúgy nem sokban különbözik a kontinensünkön is népszerű, nem kicsit debil „városnéző" kisvonatoktól, de meg kell hagyni, az energiát tényleg egészen egyedien nyeri: a föld alatt rejtező elektromos vezetékekből. A vezetőnek így nincs is más dolga, mint hogy a kék vonalakkal kijelölt „pályán" tartsa a járgányt, az pedig a mágnesesség segítségével szépen felhörpinti az áramot a kábelekből – az utasokra állítólag teljesen veszélytelen módon. Azért személy szerint nem lepődnék meg, ha néhány user az első út után a mutatóujjával is fel tudná tölteni a mobilját…«

»Tudtátok, hogy az ausztrál papírpénz valójában műanyag? Állítólag azért, hogy gond nélkül magunkkal lehessen vinni szörfözni… Nos, most valami hasonlóra készül a Kanadai Nemzeti Bank is a jó öreg kanadai dollárral, mondván, hogy a plasztikbankók nemcsak négyszer tartósabbak, könnyebben előállíthatóak és nehezebben hamisíthatóak, hanem környezetbarátabbak (?) is. Ja, és állítólag jóval kevesebb baktériumot és vírust tartalmaznak a felszínükön, ellentétben az eredetivel, ami számtalan (gyakran fekális eredetű!) fertőzés forrása.«

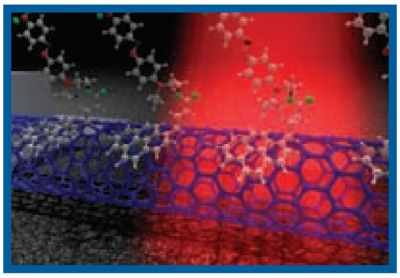


»Reszkess Apple iPad, itt a Microsoft Courier! A már hosszú ideje a redmondiak titkos csodafegyvereként számon tartott, „kétoldalas" kijelzővel (á lá Nindento DS) felszerelt táblagép előreláthatólag a harmadik negyedévben kerül a boltokba. Habár az ára a hírek szerint nem fogja meghaladni vetélytársáét, annál lényegesen több szolgáltatást kínál majd: gyorsabb hardvert (Cortex A9 ARM proci NVidia Tegra 2-vel!), beépített kamerát és persze a mostanság különösen sokat emlegetett Adobe Flash-támogatást… no meg persze az első „kétlapos" e-könyv olvasó megfizethetetlen élményét.«

»A TÖKÉLETES ENERGIAFORRÁS?«

SZÉN NANOCSÖVEK + HŐNENERGIA-HULLÁMOK

A szén nanocsöveket (carbon nanotubes) immár évtizedek óta komoly érdeklődés övezi számos tudományág részéről – elég csak a rovatunkban többször is feltűnt „űrlift" ideájára gondolnunk, ahol az elképzelések szerint a több mint 20 000 kilométer hosszú felvonókábel anyagát adhatnák (az egyetlen ismert matériaként, ami még ilyen kábelhossz alatt sem törne el azonnal a saját súlya alatt). Az utóbbi időben elsősorban a szén nanocsövek sajátos elektromos tulajdonságai kerültek az érdeklődés előterébe, pl. az a képességük, hogy döbbenetes mennyiségű energia megkötésére képesek (további érdekesség, hogy a sérült nanocsövek tárolási képessége szignifikánsan nagyobb ép társaikénál). A kutatások gyakorlati hozadékaként a jövőben valószínűleg olyan, szén nanocsöves technológiára épülő eszközök (pl. mobiltelefonok és laptopok, de akár járművek is) jelenhetnek meg, amelyek nagyságrendileg hosszabb üzemidővel bírnak.



Arra viszont egészen mostanáig senki sem gondolt, hogy mikroszkopikus kis barátaink nemcsak tárolhatják, hanem termelhetik is az energiát… Márpedig ez a helyzet: a világ abszolút első számú technológiai kutatóműhelyének számító MIT tudósai nemrégiben egy olyan eljárást dolgoztak ki, ami egy, stílusosan „hőenergia-hullámnak" (thermopower wave) nevezett jelenség segítségével a szén nanocsöveket elektromos áram termelésre fogja. A kutatók érzékletes leírása szerint a hőenergia-hullám egy olyan termikus impulzus, amely a szén nanocsövekben való előrehaladásakor elektronokat ragad magával, ezáltal egy elektromos folyamot hozva létre. A jelenség hatását erősítendő a tudósok olyan speciális, reaktív üzemanyaggal vonták be a nanocsöveket, ami részegységeire bomolva jelentős hőt termel. Ezek után már „csak" arra volt szükség, hogy az üzemanyagot a nanocsövek valamelyik végén egy lézersugárral vagy egy nagyfeszültségű szikrával begyújtsák, és figyeljék a hatást… ami nem is maradt el: pillanatok múlva egy olyan hőenergia-hullám indult útjára, amely 10 000-szer (!) gyorsabban halad, mint egy „normál" reakció esetén, mindeközben egy kb. 3000 fokos hőgyűrűt hozva létre, és összefüggő elektromos folyamba kényszerítve az addig cél nélkül kóricáló elektronokat. Habár az ilyesfajta „égési hullámokat" már több mint egy évszázada ismerik a tudósok, most először sikerült a folyamatot egy nanocső által irányítani, és ily módon szabályozottan elektromosságot termelni. A derék MIT-sek szerint találmányuknak köszönhetően hamarosan felvirrad azon eszközök hajnala, amelyek önmaguk termelik meg a működésükhöz szükséges energiát: „porszemnyi" környezeti érzékelők (smart dust), implantátumok és egyéb futurisztikus apróságok. «

HARDVER MENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

XBOX 360

Helló, Patrik!
Előre is elnézést, hogy ezzel a problémával ide fordulok, de úgy érzem, hogy kezdenek a konzolok egyre nagyobb teret hódítani a lapban, így gondoltam, miért ne írhatnék. Vettem nem is olyan régen egy Xbox 360 Elite gépet, megjelenítőnek a Samsung T260HD monitoromat akartam/akarom használni. Ezt HDMI kábellel oldottam meg (nem gyári xboxos microsoftos). A probléma az lenne, hogy a monitor szellemképet ad, játékokban meg mintha nem lenne élsimítás, meg úgy az egész mintha „low" grafikán menne. Az Xboxban megpróbáltam mindegyik felbontást, színmegjelenítést, de egyikkel se lett különösebb változás. A régi sokéves tévémen scarttal és (a boxhoz kapott) kompozit kábellel nagyon jó képet ad, de a monitor mégiscsak nagyobb. A kérdés az lenne, hogy mi a probléma, illetve hogy oldhatom meg.
7 éve minden hónapban hű olvasótok: Szgi

Kedves Szgi!
A probléma kettős. Egyrészt az Xbox valamiért nagyon szereti a Microsoftos HDMI kábelt, lehet netszerte olvasni mindenféle gondokról a mezei HDMI madzagokkal kapcsolatban. A másik gond az, hogy a játékok felbontása 1280×720 (alias 720p), ami 16:9-es oldalarányt jelent. A Dashboardot, ha jól emlékszem, be lehet állítani 1920×1080 pixelre (alias 1080p), de a játékokat ez nem nagyon befolyásolja. A probléma az, hogy még ez is 16:9-es képarány, míg a monitorod natív (maximális) felbontása 1920×1200, tehát az oldalak aránya 16:10. A sima T260-ban sajnos nincs rendes képarány-állító mód, nem tudom, hogy a HD változatban az Auto-n és a Wide-on kívül elérhető-e más. Ez azt eredményezi, hogy minimális mértékben torz képet fogsz kapni, de ami rosszabb, hogy a gyenge scaler miatt homályos lesz, ezért tűnhet az amúgy kifogástalan játék rondának az adott szituációban. Én a helyedben ugyanazzal a kábellel megnézném egy sima LCD tévén a boxot, gondolom, van olyan ismerősöd, aki kapható egy próbára. Ha ott is gubanc van, akkor megpróbálnék kölcsönkérni valakitől egy eredeti microsoftos HDMI kábelt, vagy elvinném a legközelebbi konzolos boltba a gépet, és megkérném az ottani kollégákat, hogy ha van egy bontott ilyen kábel, akkor hadd nézzem meg a különbséget.

CSÍKOS KÉPERNYŐ

Kedves Patrik!
Karácsony előtt újítottam a gépet. Ház, wincsi és DVD-író maradt, minden mást újítottam!
A gép:
Alaplap: Gigabyte ma785gmt-ud2h
Proci: Athlon II x3 435
VGA: Powercolor HD 5770 1 GB gddr5 128 bit
RAM: Mushkin ddr3 1600 MHz
Táp: HKC usp 5550 550 watt
Procihűtő: Alpine 64 PWM
Két gondom is van, mégpedig: RAM-ot 1600 Mhz-eset rendeltem, remélem, azt is kaptam, de a gép Unganged 1333-nak írja. Végigfuttattam a Memtest 86+-t, de nem talált semmi hibát! Remélem, tudsz ebben segíteni.
A másik gondom, hogy vettem egy LG W2243T-PF monitort. Minden jó volt, csak aztán netezés, játék közben azt csinálta, hogy egyszerűen elmegy a kép, és ilyen vörös csíkok jönnek elő! Jó, visszavittük a monitort, már lassan egy hónapja ott van! Addig visszaraktam a rég CRT-t, az is csinálta, és le is füstölt, bár szerintem csak a monitor volt régi! Akkor most egy másik CRT van, és egyszer már ez is csinálta! De nem hiszem, hogy a VGA miatt, mert ha zenét hallgatok, akkor az is megakad, akadozik, majd leáll, és semmire nem reagál, csak a resetre! Remélem, tudsz segíteni, és bocs a hosszú levélért!
Üdv: Imi

Kedves Imi!
A memóriák maximális órajele valóban 1600 MHz, viszont a processzor alapórajelen csak 1333 MHz-en képes őket kezelni. Ezzel semmi gond nincs, nem nagyon éreznél változást akkor, ha 1600-on mennének. Ettől függetlenül jó pár alaplapgyártó cég kínál ún. RAM-tuningot a BIOS-ban, így elméletileg lehetőség nyílik 1333 MHz-nél magasabb órajel beállítására is, de én nem foglalkoznék vele, mert a processzor memóriavezérlője úgyis limitáló tényező lesz. A csíkos képernyő problémájára először is két dolgot tudnék javasolni. Az egyik az, hogy frissítsd a BIOS-t az alaplapodon (a Gigabyte-nak is van egyszerűen használható windowsos utility-je @bios néven), a másik pedig az, hogy igyekezz minél frissebb videokártya-drivert használni. Mire ezen sorokat olvasod, az AMD már kiadta a 10.3-as Catalystot, amely azon kívül, hogy számos területen gyorsulást hoz a Radeon HD5000-es szériába tartozó VGA-knál, lehet, hogy megoldja a problémádat is. Ha a helyzet továbbra sem javul, akkor minden további nélkül visszadobnám a videokártyát garanciális cserére. Bár nem jellemző, de elképzelhető, hogy a tápod is ludas lehet a dologban. A memóriákat nyugodtan ki lehet zárni, ha a Memtest86+ valóban nem jelzett egy darab hibát sem.

Q6600-TUNING

Szia, Patrik!
Még szeptemberben kérdeztem a véleményed a gépemről (utólag is nagyon köszönöm a választ). Akkor írtad, hogy a processzoromat (Q6600) simán fel lehet tolni 3.0 GHz-re, anélkül hogy babrálnom kellene a feszültséggel. Hát igen. Eljött az idő, bizony jó lenne egy kis tuning a procimnak, csak sajnos fogalmam sincs, hogy hogyan is kezdjem el az egészet. Ismét szükségem lenne a szakértelmedre. Ha nagyjából elindítanál az úton, az nagyon jó lenne! Köszönöm, hogy elolvastad a levelemet!
Üdv: Dávid

Kedves Dávid!
Örülök, hogy tudtam segíteni, remélem, most is lesz némi sikerélményem, Q6600-tulajként amúgy is kötelességemnek éreztem, hogy válaszoljak. Tulajdonképpen nincs más dolgod, mint a BIOS-ban a rendszerórajelet 266 (1066) MHz-ről átlőni 333 (1333) MHz-re, a processzor feszültségét (CPU VCore) pedig Auto-n hagyni. Tekintettel arra, hogy némelyik alaplap ilyen beállítás mellett automatikusan elkezdi emelni a feszültséget, érdemes sikeres Windows-bootolás után CPU-Z-vel (www.cpuid.com) megnézni, hogy terhelésre valóban 1,2V-ot kap-e a CPU, nem pedig jóval többet (pl. 1,3). Azért kell Auto feszt használni, mert így megmarad a SteedStep energiamenedzsment funkció, azaz üresjáratban a rendszer visszaveszi a processzor órajelét és feszültségét is, hogy hűvösebb legyen és kevesebbet fogyasszon. A BIOS-ban érdemes lehet még a memóriák órajelét is Auto-ról olyan értékre módosítani, hogy a névleges sebességüknél ne nagyon kelljen magasabb tempót diktálniuk (DDR2-nél ez jellemzően 800, míg DDR3-nál 1066, esetleg 1333 MHz). Ha a stabilitást akarod tesztelni, akkor töltsd le a Prime 95 vagy az Orthos nevű, prímszámokat gyártó programokat, és indítsd el őket. Ha egy-másfél óra alatt nem áll meg egyik mag

sem, akkor gyakorlatilag sikeresnek tekintheted a tuningot. Ha mégis megállna, az azt jelenti, hogy több feszültség kell a processzornak annál, amit jelenleg kap. Onnantól kezdve viszont, hogy manuálisan beállítasz egy bizonyos VCore-értéket, az energiamenedzsmentnek általában lőttek (egészen addig, amíg vissza nem állítod Autora). Remélem, sikerült elindítani azon a bizonyos úton, a gyakorlatban meg fogod látni, hogy nem olyan bonyolult művelet ez. Nem említettem, de szinte adja magát, hogy túlhajtás előtt mindenképpen tedd fel a legújabb BIOS-t, az alaplapod gyártójának oldalán magát a fájlt és a flasheléshez szükséges programot egyaránt megtalálod.

VIDEOKÁRTYA-CSERE

Helló!

Az a problémám, hogy elromlott a videokártyám, és segítséget szeretnék kérni az új kártya vásárlásához. A gépem nem mai darab, és kb 10 ezer forint körül szeretnék új videokártyát venni. A gép adatai:

Alaplap: Asus P5GD1-VM PCI Express x16
Processzor: Intel P4 3GHz 1MB LGA 775
Memória: 2X512 MB DDR
Eddig GeForce 6600 256 MB-os videokártyám volt. Most ezt néztem ki: Asus Extreme EN8400GS 512 MB GDDR2, 64 bit (9000 Ft). Mit gondolsz erről? Szerinted jó lenne ebbe a gépbe? Ha tudsz 10 ezer forint körül más videokártyát, ami illene a gépembe, akkor írd le, mi lenne az.

Köszi előre a választ! Gergő

Kedves Gergő!

A GeForce 8400GS-t én biztos, hogy elfelejteném, nagyon öreg és a mai kínálathoz képest lassú videokártya. Személy szerint két Radeont vennék be a pakliba. Az egyik a nemrég debütált, DirectX 11-es támogatással bíró, félmagas HD5450, a másik a kifutónak számító, de gyorsabb HD4650. Egy árban vannak, ha csak a sebesség a lényeg, akkor az utóbbival jársz jobban (még akkor is, ha „csak" DX10.1-est támogat). Az NVIDIA kínálata elég sovány ebben a kategóriában, a GeForce GT 220 túl drága már (15 ezer forint környéke) és alig gyorsabb (ha gyorsabb) az előbb említett HD4650-nél.

INTEL VAGY AMD?

Üdvözlet!

Szeretnék egy új gépet venni, de már az elején elakadtam, ugyanis nem tudom, hogy az Intel vagy az AMD éri meg jobban. Olvastam pár fórumot, de nem nagyon lettem okosabb, ezért hozzád fordulok. Ezeket néztem Intel részéről:

Alaplap: Gigabyte GA-H55M-S2H
CPU: Intel Core i3 530
RAM: OCZ 4096Mb DDR3 1333Mhz Reaper KIT
VGA: Sapphire Radeon HD5850 1 GB
HDD: Samsung F 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2
Ház: Thermaltake VL80001W2Z V3 Black Edition
Táp: Corsair CX400
AMD részről (alaplap és CPU kivételével ugyanazok):
Alaplap: Asus M4A785TD-V Evo
CPU: AMD Phenom II X4 925

A kérdéseim:

1. Mivel kb. egy árban van a két konfig, melyik vinné el jobban a mai játékokat?
2. Melyik lesz a jövőben könnyebben fejleszthető?
3. A tápban nem nagyon bízok. Elég a Corsair CX400? Ha nem, akkor melyik típus kell (17 ezernél ne legyen több)?

A válaszokat előre is köszönöm! U.I.: Nagyon jó az újság!! Krisztián

Kedves Krisztián!

Sajnos elég nehéz megjósolni, hogy a jövő mit hoz, de jelenleg a Core i3 530 jellemzően gyorsabb játékokban, mint a Phenom II X4 925. Tuningpotenciálja is sokkal nagyobb, így én erre a célra jobb választásnak érzem az inteles összeállítást, mint az AMD-st. Fejlesztés szempontjából mindkét foglalat jól áll, ugyanis az Intel biztos, hogy tervez még meglepetést (talán egy olcsó hatmagos CPU-t) az LGA1156-ra, az AMD-ről pedig már tudjuk, hogy a hatmagos processzoruk kompatibilis marad a jelenleg is forgalomban lévő Socket AM3-as foglalattal. A táp mindkét konfigurációra elég, az inteles gép 110, az AMD-s 190 W körül ehet terhelés alatt, amit a CX400 könnyedén kiszolgál.

VGA-CSERE

Helló!

A jelenlegi konfigom a következő:

Alaplap: ASUS M2N4-SLI
CPU: AMD Athlon 64 X2 4600+
RAM: 2 GB 800 MHz
Videokártya: Gigabyte Geforce 8600 GTS

A videokártyát szeretném lecserélni, kb. 25 000 Ft-ig bezárólag. Egy Radeon HD4850-re gondoltam, szerintetek jó választás ehhez a géphez? Ti mit javasoltok?

Üdv: akosmakos

Kedves Ákos!

A HD4850 valóban jó választásnak tűnik, de érdemes még körülnézni az 512 MB-os HD5750-ek környékén is, hiszen ezek már DirectX 11-es támogatással is rendelkeznek, igaz, pár ezer forintos felárat fizetni kell érte. Úgy gondolom, hogy hosszú távon jobban jársz a frissebb Radeonnal (és ha van rá keret, akkor az 1 GB videomemóriával is).

MELYIK RADEONT A SOK KÖZÜL?

Sziasztok!

Videokártya-vásárlás előtt állok! Jelenleg egy 4670-esem van, a lehetséges variánsok pedig a HD 5770, 5830, vagy esetleg 5850. A konfigom: E8400, 4 GB 1066 MHz DDR2, Corsair cx400-as táp. A kérdésem az volna, hogy melyik az a videokártya, amit a processzor még ki tud szolgálni, és mondjuk egy 5850-eshez szükséges-e a tápot nagyobbra cserélni?

Köszi a segítséget!

Üdv: Pepe

Kedves Zoli!

Nem igazán tudom, hogy került egy kalapba ez a három videokártya, hiszen az áruk 40 és 70 ezer forint között mozog, de ha csak az a kérdés, hogy kihajtja-e a HD5850-et a Core 2 Duo E8400, akkor az a válaszom, hogy nagyjából. Beállításfüggő, magas felbontáson maximális részletesség esetén nem igazán fogja vissza a még mindig gyors, de korosodó kétmagos az egyik legjobb Radeont. A CX400 bármelyik VGA-t elbírja a három kiszemelt közül, a HD5830-ról viszont találsz pár oldallal előrébb egy tesztet, amiben leírom, miért nem szabad jelenleg megvenni, így a cikk elolvasása után nyugodtan ki is húzhatod a listádról – szerintem. Innentől kezdve neked kell tudnod, hogy megér-e közel 30 ezer forintos felárat a HD5850 a HD5770-hez képest (teljesítményben nincs akkora különbség a kettő között, mint árban).

OPENGL-HIBA

Tisztelt PC Guru csapata!

Segítségüket szeretném kérni a Return to Castle Wolfenstein játék elindításában. A problémám az, hogy a játék indításakor a következő hibaüzenet fogad: GLW _ StartOpenGL() - could not load OpenGL subsystem. Már korábban volt telepítve a játék a gépemen, akkor simán futott (Windows 98-on), most viszont Windows XP-m van, és nem indul. Kerestem hozzá OpenGL programot, de azzal annyit értem el, hogy 5 perc játék után beugrik a program logója, meg kiírja, hogy demó (annak ellenére, hogy teljesnek volt írva), és nem lehet tovább játszani. Nem tudnának segíteni, hogy elinduljon a játék? Vagy honnan tudnék leszedni teljes verziójú OpenGL programot? Esetleg milyen fájlt és hova kell másolni, hogy fusson a játék? Segítségüket előre is köszönöm, és remélem, hogy jó helyre írtam!

Üdvözlettel: Ákos

Kedves Ákos!

Engedelmeddel a gurus szokások szerint maradnánk a tegeződésnél. Szóval, ha a programot még az előző rendszeren telepítetted, és most próbálod futtatni újratelepítés nélkül, akkor ez is lehet egy gond. Továbbá ajánlatos a játékhoz beszerezni a legújabb frissítést a kiadó honlapjáról, plusz frissíteni a videokártya meghajtóprogramját. Nem szükséges semmilyen egyéb program telepítése, a játéknak feltelepítés után rögtön működnie kell.

»ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK«

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEV ROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

KEDVES EMBEREK!

Elég sűrű hónapon vagyunk túl, aminek elsősorban az az oka, hogy munka helyett leginkább a Battlefield: Bad Company 2 csatamezőin osztottuk a halált (mármint a többiek, jobbára nekem, de ez most mindegy). Nagyjából egy hét volt még lapzártáig, mikor elkezdtünk vakarózni, hogy lassan azért nem ártana valami lapot is összehozni, ha már ezért fizetnek itt minket ezek a kedves emberek a kiadó főnökségében. Persze ők végtelenül megértőek, szóval gyorsan válaszolok pár levélre, aztán megyek vissza, Chris mellé kell valaki a tankba...

KÁR, HOGY A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL MÁR NEM MARADT SEMMI

Kedves PC Guru team!

Már régóta szerettem volna nektek írni az újsággal kapcsolatban, hiszen nagyon régi olvasótok vagyok. Azért ragadtam most billentyűzetet, hogy elmeséljem nektek egyre növekvő félelmeimet. Már biztosan sokan szóvá tették, de most én is szóvá teszem. Egy PC-s újságba mi a kénköves kék sirályért kell konzolos cikkeket rakni? Aki konzolos cikkre vágyik, az vegye a(z) ***-t, vagy a mára teljesen színvonalt vesztett ***-t. Nem hiszem el, hogy ne tudnátok azt a pár lapot kitölteni például egy játék-végigjátszással. Emlékszem, a régi részekben milyen jól jöttek a végigjátszások néha. Amik mostanra teljesen eltűntek az újságból. Persze mondhatnánk, hogy „minek töltsük a drága papírt ilyennel, mikor bárki talál a neten?" Nos, nem tudom. Szerintem nekem mikor megy pl. a Dragon Age, akkor nem fogok kilépkedni a játékból, hogy megoldást keresgéljek egy kérdésre. Már ha lenne netem. Jobb volt régen, amikor az újságot az ölembe véve tudtam nyomon követni a haladásom a cikkeitek alapján. Vagy amikor a végigjátszást elolvasva kissé bátrabban indultam neki egy bonyolultabb játéknak. Ugyanez érvényes néhány ismertetőre is. Példának okáért írtok egy ötoldalas cikket, ebből rögtön 1 oldal egy nyitókép. Utána jön a cikk. Nem tudom, miért, lehet, csak nekem tűnik úgy, de ezekből az ismertetőkből is egyre kevesebbet lehet megtudni. Gyakran van, hogy teljesen feleslegesen beszéltek egy-egy bemutatóban a régi játékokról. Tudom, néha kell az összehasonlítás. De egyes cikkírók néha nagypapi szintű visszaemlékezéseket írnak. Régebben, mikor egy játék kijött, nemcsak azt írtátok, hogy 11-féle fegyverrel irthatunk valakit, hanem képpel együtt mellékeltetek róluk egy kis leírást, kis taktikai segítségeket. Sőt, nemegyszer találkoztam mostanában olyannal, hogy a játék megjelenésekor egy rakás hasznos dolgot nem írtatok le a cikkben. Arra hivatkozva, hogy a játékra várva a fejlesztési időszak alatt már rengeteget írtatok arról, milyen lesz a játék. Nos, ez gyakran ott ütközik, hogy az ember fiának nincs kedve visszakeresni a lapok közt 5-6 számot, hogy ott mit is írtatok. A másik. Volt rá példa, a játék teljesen más lett, mint amit mindenki várt. Ennyit magával a lappal kapcsolatban.

»Először is köszönöm szépen, hogy végül írtál, az általános vélekedés ellenére szeretjük, ha jönnek a visszajelzések, mert legalább tudjuk, hogy mire érdemes odafigyelni. Igyekszem nagyjából sorrendben válaszolni neked.

Konzolos téma: Igazából ezt már többször megválaszoltam, sőt, a levrov már akkor ilyen levelekkel volt tele, amikor a Guruból ezer évvel ezelőtt Amiga meg PC Guru lett. Bár ezt sokan nem hiszik, a PC Guru egy játékokkal foglalkozó magazin, senki és soha nem mondta szerintem, hogy csak és kizárólag PC-s lap lennénk. Az, hogy a nevünk PC Guru, egy történelmi örökség, és mivel az Adidast sem nevezték át akkor, amikor már nemcsak cipőket, de parfümöket is gyártott, úgy mi sem leszünk bolondok egy jól bejáratott márkanevet eldobni (inkább félévente válaszolok egy ilyen levélre). Ettől függetlenül azonban, és ezt most halálosan komolyan mondom, csak akkor rakunk be konzolos anyagot, ha semmi olyan PC-s tartalom nincs a láthatáron, ami megérne két sornál többet. Azt írod, miért nem teszünk végigjátszásokat, és ha belegondolsz, a válasz nagyon egyszerű: egyrészt olvasd el az e havi Gondolatébresztőt, ami pont erről szól, másrészt pedig manapság a játékokban olyan komolyan a szádba rágják azt, hogy mit és hogyan érdemes csinálni, hogy nincs értelme végigjátszást készíteni. Ráadásul a Dragon Age pont jó példa: mégis vajon hány oldalnyi tartalom lett volna egy végigjátszás? 10? 100? Itthon is lehetett kapni a játékhoz kiskönyvet, amiben mindent leírtak, de az nagyjából a Bibliával vetekedett karaktermennyiség terén. Írod, hogy a tesztekben nem írunk le sok mindent azért, mert az előzetesekben már megtettük – ez szerintem valami végzetes félreértés, ilyet soha nem csináltunk, és nem is tervezzük, hiszen a konkrét játékélmények alapján értékelünk, nem pedig az alapján, hogy mennyi valósult meg az 5-10 éves fejlesztési ciklus alatt világba kiáltott marketingbaromságból. Egyszer volt, hogy a Street Fighter IV PC-s megjelenésekor nem értékeltünk, hanem tippek-trükkök cikket készítettünk, de ott meg a korábban közölt cikket rátettük a DVD-re (és ezt az újságban is kiemeltük).

Most pedig a lemezmelléklet. Régen rengeteg frankó rovat volt ezeken, amik mára már szinte teljesen eltűntek. Tudom, a teljes játékok miatt ügyesen kell gazdálkodni a helyekkel. De akkor kérlek, könyörgök, ne legyetek olyan, mint a ***. **(Ezen a helyen az eredeti levélben volt egy vélemény az egyik konkurenciánk videóiról, amit a közepesen vállalhatatlan stílus mellett már csak azért sem szívesen közölnék, mert én sokszor még azokat a videókat sem nézem meg, amiken én beszélek, nemhogy egy másik újság terményét is kövessem – látatlanban pedig nem vitatkoznék).** Azért írok nektek erről, mert azt vettem észre, ti is kezdtek ebbe az irányba tolódni. De mára a ti lemezeitek is félelmetesen kevés dolgot tartalmaznak. Tudom, hihetetlen, de még mindig vannak olyanok, akiknek nincs internetük. Rájuk is kellene gondolni. Ránk. (Most egy ismerősömtől írom ezt a levelet.)

»Sokkal prózaibb okok miatt tűntek el a rovatok a DVD-ről (kiemelném, hogy kettő éve történt mindez): minket sem hagy békén az a fránya válság, és a visszajelzések alapján a DVD-rovatok szanálása tűnt a legjobb döntésnek az akkori főszerkesztő számára, és hát azóta sem kapjuk tömegével a leveleket a felháborodott emberektől. Persze ha van olyan, aki ingyen vállalná a munkát, az jelentkezzen Chrisnél, bármilyen rovatnak nagyon szívesen szorítunk helyet, aminek a készítője vállalja, hogy minden hónapban, határidőre minőségi munkát rak le az asztalra. Fizetés nincs, maximum a szerkesztőség és az olvasók köszönete (üsse kő, plusz egy tiszteletpéldány az aktuális lapszámból is beleférhet).

És most. Mint mondtam, nagyon régen olvasom a PC Gurut. Az első, amit megvettem, még 2000-

»PAPARAZZI!

Ebben a számban ismét kaptunk olyan képet, amin a Guru a világ egy távoli (illetve most épp annyira nem is) pontján tetszeleg. Levelet is kaptunk mellé Bota Nicolastól, méghozzá repülő ékezetekkel, így érintetlenül bemásolom: „Hello Miguel! Roma'nia'ban nyaraltam, e's a de'dnagymama'mnak nagyon tetszett a bioshock 2-ro"l irt cikk! Nem halaszthattam el az alkalmat, hogy le ne foto'zzam, e's be ne ku"ldjem ide!" Köszönjük a képet, és sok kellemes Guru-olvasást kívánunk a dédnagymamádnak és neked is!

ben volt. Aggódva figyeltem, mikor az idők során az újság kettészakadt PC Gurura és Gamer magazinra. Most is aggódok. De azért, hogy a Guru is olyan silány lesz, mint a ***. Kérlek, ne haragudjatok meg a szavaimért. De én csak szeretetből és félelemből írtam nektek.
Sok sikert és kitartást a további munkához!
-M-

»Csak bátran írjatok ilyeneket, másokat is arra biztatok, hogy ha megalapozottnak tűnő véleményük van az újsággal kapcsolatban, akkor ne tartsák azt magukban.

ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRA!

Tisztelt Szerkesztőség!
Ezúton szeretnék gratulálni a PC Guru-s cikkírónak, Bate-nek a Fallout: New Vegas értékelőjében a „dialógrendszer" szóért! Nem tudom, hogy véletlen elírás-e, esetleg a helyesírás-ellenőrző javította-e ki, de a megfelelő szó a cikkben mellesleg helyesen szereplő „dialógusrendszer" lett volna, ugyanis a dialóg az beszédhangot jelent. De most őszintén: miért nem lehetett a dialógus helyett párbeszédet írni? Mellesleg a PC Guru sosem a nyelvi igényességéről volt híres, hogy csak a legjobb, a mindenkori cikkíró szerint vélhetőleg „trendinek" tartott szavakat idézzem: „szervízeket tudja, konnektál, fícsör, supportál, targetál, júzer, scennelés, perszonalizálható stb.". Vajon nem jutott eszébe a magyar megfelelő? Vagy úgy gondolta, ezzel lazább, a fiatalabb korosztály számára tetszetősebb lesz a stílusa? Az eredményt tekintve lényegtelen. Csak az számít, hogy a Chip magazinnal karöltve a PC Gurunak igen komoly szerepe van a számítógépes kultúra, nyelvezet alakításában, és megítélésem szerint nem ez a követendő irány. Számomra a Chip magazin befutója az egyébként feltételezhetően nem létező „defragmentálás" szó; vajon ez mitől jobb, mint a lassan két évtizede elfogadott „töredezettségmentesítés"? Kötve hiszem, hogy előbbit többen tudják értelmezni. Ez az egyik legsúlyosabb vétség, amit láttam az elmúlt években, ráadásul rendszeres visszatérő a Chip hasábjain. Azt még megértem, hogy a drótposta (e-mail) és a botkormány (joystick) nem tudta megvetni lábát a magyar köznyelvben, de a töredezettségmentesítés igen. És természetesen a klasszikus probléma: míg a fícsör, supportál, targetál, scennelés, perszonalizálható szavakkal egyértelműen nevetségessé teszi magát a cikkíró, addig az ímél, pendrájv, interfész szavakat sajnálatos módon talán már a Magyar Tudományos Akadémia is jóváhagyta. Hogy ez minek köszönhető? Véleményem szerint a magyar számítástechnikai magazinok áldásos tevékenységének. Bízom benne, hogy előbb-utóbb lesz olyan törvény vagy rendelet, ami véget vet ennek a stiláris igénytelenségnek!
Üdvözlettel,
Tébi Gábor

»Rögtön itt az elején a végső válaszom: már csak az hiányzik, hogy törvények és szabályozások tegyék tönkre azt az évezredes folyamatot, aminek következtében a mai magyar nyelv ilyan sokszínűen gyönyörűvé vált. Valóban, az említett kifejezések között akad pár stílusában megkérdőjelezhető is, és nem állítom, hogy a cikkíróink mindig a helyzet magaslatán állnak (én például vöröslő fejjel szoktam kiszdeni a proci és vinyó szavakat), de hogy ebből azt a következtetést vonjuk le, hogy a drótposta szintű erőltetett kifejezéseknek kellene meghonosodniuk, az a nyaktekerészeti mellfekvenc, a gőzpöfögészeti tovalöködönc és a foltos nyakormány kategóriája. Amúgy kiugrott renszergazdaként el kell, hogy keserítsem önt, ugyanis a szakmai beszélgetésekben jóval több az idegen szó, mint a magyar, főleg azért, hogy a nyelv továbbra is be tudja tölteni az elsődleges célt: biztosítani a kommunikáció lehetőségét az embereknek. Amúgy meg ez egy többszörösen is lefutott vita, nálam sokkal okosabb és a nyelvészet terén is jóval képzettebb emberek is megmondták már, hogy kár félteni a nyelvet, pontosan úgy alakul az, ahogy azt a használói szeretnék.

CELLUXOT ÉS MUNKÁT A NÉPNEK

Ola, Senor Miguel!
Levelemet először egy kis csalódottsággal szeretném megkezdeni. Ugyanis már nagyon vártam az új Gurut. Eljött a nagy nap. Kiveszem az újságot a postaládából, egyből széttépem a műanyag burkolatot, és mit látok? Hát szétszakadt újságot kaptam! Először csak ledöbbentem (ennek hála dermedve álltam a nappali közepén), és bámultam magam elé, aztán gondoltam egyet, és fogtam egy guriga celluxot, megragasztottam, hogy azért valahogy kinézzen már a gyűjteményemben.

A levelem második fele egy távoli jövőbe néző kérdés. Hogyan lehetne nálatok állást kapni? Ugyan még csak 14 vagyok, de már előre gondolkozom. Na meg hát itt van a távolság. Én Szegeden lakom, ti meg hát a fővárosban vagytok, ez még csak a kisebb gond. A nagyobbik az, hogy gondolom, nem csak egy sima meghallgatás van nálatok, meg aztán először kávéfutár kéne, hogy legyek. Ugyanis a ti munkátok tetszik nekem a legjobban. A két kedvenc hobbim ötvözése. Játékot játszani és kritizálni.
Nos, ennyi lettem volna.
BruceBayne
U.I.: Nevem egy elírás következménye.

»Az első részre nagyon könnyű válaszolni, és ez nemcsak neked szól, hanem mindenkinek, akit hasonló baleset ér: az újság első oldalán (vagyis a harmadikon, az első a borító) van egy halom telefonszám, a terjesztéshez kapcsolódót érdemes kikeresni, bátran feltárcsázni, és elmondani az ott jelentkező lányoknak (vagy épp Pityunak, ahogy az élet hozza, ugye), hogy megtörtént a csúfság, kérsz egy másik Gurut, szépen. Viszonylag ritkán akadékoskodnak a telefon innenső végén, és biztosan küldenek egy másikat. Azt viszont nem merem mondani, hogy a második példányt nem gyűrik össze legalább ugyanannyira a gonosz postások – mi csak arra vállalunk felelősséget, hogy amikor tőlünk kimegy, még olvasható állapotban van az újság.

A nálunk dolgozás sem feltétlenül a távolságon bukik majd meg, hiszen a cikkírók közül többen is akadnak, akik nem a fővárosban senyvednek, Kredenc például pécsi, de Tika és JohnBart sem égeti magát 1-essel kezdődő irányítószámmal (és ahogy az talán a hangvételből kiderült, én sem). Szóval neked is csak azt tudom javasolni, amit mindenki másnak: a Tesztelj velünk! pályázatot pont azoknak találtuk ki, akik egyszer játékújságírók szeretnének lenni, így érdemes ott próbára tenni magadat. Vagy a másik lehetőség, hogy továbbra is engem bombáztok ezzel a kérdéssel, no meg minden egyéb gonddal. Csak nyugodtan, azért vagyok.

Miguel
levrov@pcguru.hu

»RICHELLE MEAD

DERMESZTŐ ÖLELÉS

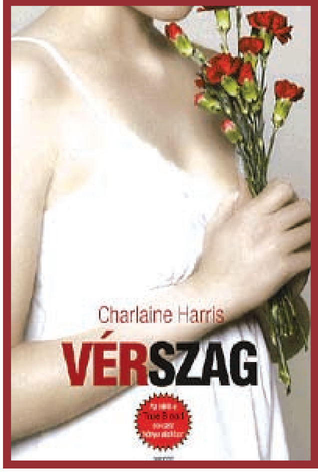
»Agave Könyvek

Vámpírokból sosem elég – tartja a rajongói mondás, és ha magad is egyetértesz ezzel a kijelentéssel, akkor most itt a Dermesztő ölelés, amely az Agave Könyvek által indított Vámpírakadémia című sorozat második epizódja. Éles fogak, vad érzelmek és egy cseppnyi vér. Ha még nem volt elég belőle…«

»CHARLAINE HARRIS

VÉRSZAG

»Ulpius ház

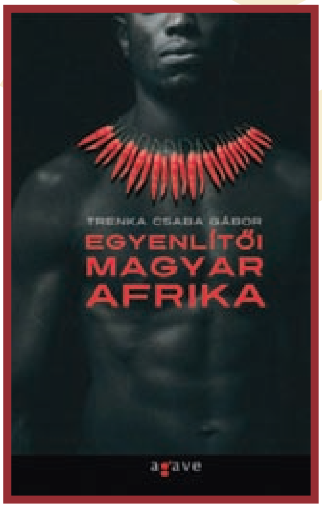


Ha egyszer tényleg feltűnnek köztünk a vámpírok, akkor biztos tudni fogjuk, hogy mit kezdjünk velük, hiszen annyi könyv jelenik meg ebben a témában. Itt van mindjárt a True Blood című sorozat regényváltozata, amelynek már a negyedik kötete is kapható az Ulpius ház jóvoltából. Rajongóknak kihagyhatatlan.«

»TRENKA CSABA GÁBOR

EGYENLÍTŐI MAGYAR AFRIKA

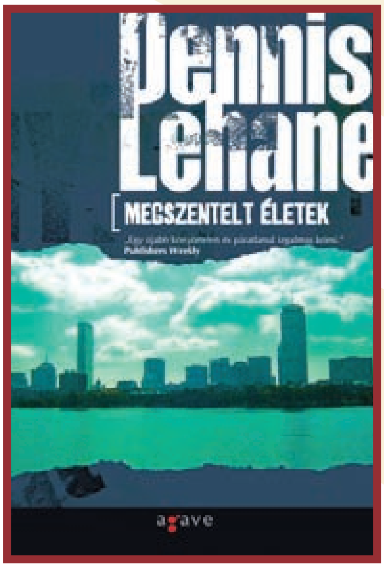
»Agave Könyvek



Végre egy magyar regény, amely eljátszik azzal a gondolattal, hogy mi lett volna, ha a II. világháború másképp alakul, ezáltal megváltozik hazánk sorsa is. Ha kíváncsi vagy, hogy miképp formálódhatott volna a történelem, akkor itt ez a kiváló, szórakoztató fikció, amely elkalauzol téged az Egyenlítői Magyar Afrikába…«

»DENNIS LEHANE

MEGSZENTELT ÉLETEK



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 288 oldal
»Ár: 2680 Ft

Még ki sem hűlt Dennis Lehane előző regénye (Viharsziget) a kezünkben, máris itt egy újabb lebilincselő krimi a szerzőtől, méghozzá a McKenzie-Gennaro sorozat legújabb része. Ha esetleg nem lenne ismerős a két szereplő, akkor talán még emlékeztek a Ben Affleck rendezte Hideg nyomon (Gone Baby, Gone) című mozira, amely ennek a regényfolyamnak a negyedik része alapján készült. Ha anno bejött az a mozi, akkor mindenképpen érdemes beszerezni a regényeket is, egyrészt mert így megismerkedhettek a nyomozópáros összes kalandjával, másrészt tényleg izgalmas olvasmányokkal lehettek gazdagabbak. A Megszentelt életek a harmadik kötet a sorozatban, s akárcsak az első két rész, most is egy teljesen hétköznapi eset sodorja főhőseinket egy meglehetősen durva esemény középpontjába, semmi nem az, aminek látszik, s a mélyben igazi gyomorforgató titkok lapulnak. Lehane stílusa – az egyes szám első személyben elmesélt történetnek köszönhetően – egyszerre könnyed és feszült, az olvasó pillanatok alatt elmerül a regény világában, és a cselekmény beindulását követően szinte faljuk az oldalakat: mi magunk is kutatunk, s mindeközben izgulunk a hamar megkedvelt szereplőkért. Maga a regény önmagában is fogyasztható, nem létszükséglet az előzmények ismerete, azonban érdemes elölről kezdeni a szériát, ugyanis így lesz teljes az élmény. Ha szeretjük a jó krimiket, illetve ha tetszett a Viharsziget vagy a Titokzatos folyó, akkor ezt a regényt is imádni fogjátok.«

»ALICE SEBOLD

KOMFORTOS MENNYORSZÁG

»Kiadó: Cartaphilus Kiadó
»Oldalszám: 356 oldal
»Ár: 3600 Ft

Korábban az Európa Kiadó gondozásában már megjelent hazánkban Alice Sebold regénye, a Komfortos mennyország, ám mivel tavasszal megérkezett a mozikba Peter Jackson adaptációja is, most új kiadásban, a filmhez igazítva olvashatjuk el ezt az amúgy remek történetet. A filmváltozatról csak annyit, hogy a hollywoodi trendekhez igazodva (lásd még: Az időutazó felesége) a regény jelentős része kimaradt az adaptációból, összekuszálva ezzel a történetet, súlytalanná téve azt. Ha tehát a mozi felkeltette az érdeklődéseteket, akkor inkább a regényt válasszátok, az ugyanis tényleg egy megdöbbentően szép történet, minden tragédiája ellenére. A cselekmény nyitányában a tinédzser Susie Salmon egy sorozatgyilkos áldozata lesz, és a Komfortos mennyország azt mutatja be nekünk, hogy a család, illetve az élet és a túlvilág között lebegő főhős (aki az egészet elmeséli nekünk) miképp dolgozza fel ezt a szörnyűséget. A cselekmény több évet ölel fel, s miközben mi olvassuk a történetet, egyidejűleg élünk át megható, szívszorító, borzalmas és boldog pillanatokat. A Komfortos mennyország egyszerre érzelmes, izgalmas és tanulságos olvasmány, az igényes házikönyvtárak kihagyhatatlan darabja.«

»FILMZENE

THE BOOK OF ELI

»Kiadó: Warner Music

»Dalok száma: 17 szám

Ugyan a The Book of Eli (a hazai mozikban: Éli könyve) című filmtől nem dobtuk el a hajunkat, ám még a meglehetősen középszerű megvalósítás közepette is felfigyeltünk arra, hogy két dolog teljesen rendben van ebben az alkotásban: egyrészt a világégést követő világot elképesztően jól bemutató látvány, másrészt a mozgóképet kiegészítő zene. Ez utóbbinak utána is jártunk, és beszereztük a filmzenealbumot, amelyet Atticus Ross hozott össze. Azt a kissé kiégett, perspektíva nélküli hangulatot, amit a film egészében csak nyomokban lehet felfedezni, a lemez önmagában tökéletesen szállítja – nem durván, mégis tökéletesen átadja egy kietlen, szinte teljesen lepusztult világ atmoszféráját. Már az első szám, a Panoramic felcsendülésekor egy kicsit végigfut rajtunk a libabőr, és gondolatainkban feltűnik egy sivatagos, lepusztult föld képe. Maga a lemez sajnos nem egységes, párszor kizökkenhetünk a hangulatból, mikor direkt a filmben található jelenetekhez komponált részekhez érkezünk, összességében mégis egy kellemes filmzenével van dolgunk – ez főleg a nagyszerű, az egész albumot végigkísérő fő témának és a dinamikus váltásoknak köszönhető. Habár a The Book of Eli nem kiemelkedő a filmzenék között, nem ér az olyan mesterművek nyomába, mint az Armageddon, a Szikla vagy éppen a Rés a pajzson, azért mégis nyugodtan beilleszthetjük a gyűjteményünkbe, ugyanis háttérzenének szinte tökéletes, egy esős délutánon, egy jó könyv társaságában tökéletes kiegészítő lehet, sőt, akár még az utazások során is jól jöhet, hogy egy kicsit könnyebben relaxáljunk, hogy elmélyedhessünk a gondolatainkban.«

»FILMZENE

SHUTTER ISLAND

»Kiadó: Warner Music

»Dalok száma: 19 szám

Ha már írtunk a könyvről (lásd az előző számot) és a filmről is, akkor már ne menjünk el szó nélkül a mozihoz kapcsolódó album mellett sem – a Shutter Island filmzenéje ugyanis a premierrel egy időben hazánkban is megvásárolhatóvá vált. Scorsese filmjének zenei összeállítása nem hagyományos darab, egyrészt mert nem egy felkért zeneszerző készítette az albumot, másrészt azért, mert nem is mindenféle válogatásszámok gyűjteménye. Azaz mégis, csak nem a hagyományos értelemben, a Viharsziget zenéje ugyanis úgy score album, hogy valójában mégsem az. Mindez úgy lehetséges, hogy a CD-tokban rejlő két lemezen csupa olyan számot találunk, amelyek a filmben az egyes jelenetek alatt hallhatók, azonban kivétel nélkül más szerzőtől származnak. Scorsese tehát ahelyett, hogy felkért volna egy hollywoodi nagyágyút, hogy komponáljon valamit a filmje alá, inkább maga válogatta össze a számokat a mozijához. Ez a fajta elhivatottság ugyan rendkívül dicséretes, esetünkben mégsem annyira meggyőző. A filmben ugyan ezek a szerzemények tökéletesen kiegészítették a hangulatot, passzoltak minden beállításhoz és arckifejezéshez, azonban önállóan nem állják meg a helyüket. A nyomasztó hangulaton túl szinte semmi nem köti össze az egyes számokat, és a felcsendülő, nem egyszer tíz perc hosszúságú számok sajnos nem is igazán hallgatható darabok – mármint nem úgy, hogy behelyezzük egy lejátszóba, aztán hadd szóljon. A film alatt egy tényleg nagyon jól működött, de kellemes filmzenének, amit néha berakunk háttérzenének, sajnos egyáltalán nem alkalmas…«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»**AC/DC**
(CD)
Iron Man 2

»**Jason Derülo**
(CD)
Jason Derülo

»**MGMT**
(CD)
Congratulations

»**SHADE**
(CD)
Soldier of Love

»**Palya Bea**
(CD)
Én leszek a játékszered

EGEK URA

»Rendezte: Jason Reitman
»Szereplők: George Clooney, Vera Farmiga, Anna Kenfrick, Jason Bateman
»Hossza: 108 perc

A legutóbbi számunkban a könyvrovat keretén belül már foglalkoztunk Walter Kirn regényével, amely Egek ura címmel került a hazai könyvesboltok polcaira. Ezúttal a moziadaptációról szeretnénk szót ejteni, amely nem egy szolgai hűségű feldolgozás – olyan, amelyik veszi a regény cselekményét, hogy aztán azt a vászonra ültesse –, hanem egy ennél sokkal eredetibb alkotás. Jason Reitman, aki egyaránt felelős a forgatókönyvért és a rendezésért, nem érte be azzal, hogy egyszerűen leforgatja a könyvben található sztorit, hanem csupán inspirációnak használta Kirn munkáját. A főszereplő karakter Ryan ugyanaz, de a róla elmesélt történet már egyáltalán nem egyezik a filmben és könyvben. Szerencsénkre. Na nem mintha a regény rossz lenne, erről szó sincs, csupán jó látni/olvasni két különböző történetet ugyanarról a figuráról. Maga az Egek Ura egy kellemesen fura film, ami egy férfi teljesen abszurd életét mutatja be, fanyar humorral, tűéles és szellemes párbeszédekkel, no meg szerethető figurákkal, akiket minden hibájuk ellenére is azonnal megkedvelünk – nem csoda, hogy a film szinte összes fontosabb szereplőjét jelölték valamilyen Oscar-díjra. Amellett egyébként, hogy egy szórakoztató alkotással van dolgunk, az Egek ura jókora társadalomkritikát is hordoz magában, és a mozi megtekintése bizony gondolatokat ébreszt a világról és az emberi kapcsolatokról. Csakis ajánlani tudjuk ezt a filmet mindenkinek, hiszen üdítően hat a sok-sok tucatalkotás között, és már csak azért is érdemes figyelmet fordítani rá, mert kiemelkedik a hagyományos „könyvből filmet” megoldások közül.«

VIHARSZIGET

»Rendezte: Martin Scorsese
»Szereplők: Leonardo DiCaprio, Mark Ruffalo, Ben Kingsley
»Hossza: 138 perc

Furcsa véletlen, de e havi filmajánlónk pont azt a két filmet tartalmazza, amelyekről az előző számban a könyvrovatban írtunk.
Az Egek urával ellentétben azonban a Viharsziget klasszikus könyvadaptáció, hiszen Martin Scorsese egy az egyben forgatta le Dennis Lehane zseniális regényét – persze nincs ezzel semmi baj, hiszen az Oscar-díjas mester a tőle megszokott profizmussal nyúlt az alapanyaghoz, és a filmváltozat ugyanolyan lehengerlőre sikeredett, mint az alapjául szolgáló regény maga. Az ötvenes évek elején két rendőrbíró érkezik egy elmegyógyintézetként funkcionáló szigetre, ahol egy fogvatartott szőrén-szálán eltűnt.
A két nyomozó igyekszik a végére járni a talánynak, hogy az eltűnt nő miképp szökhetett meg a szigorúan zárt intézményből, ám a munkájukat nem sak a váratlanul pokolivá váló időjárás, de a személyzet is megnehezíti. Scorsese filmje egy tökéletes thriller, ahol (az alapművet nem ismerő) nézők a sötétben tapogatóznak (akárcsak a filmbéli detektívek), és igyekeznek még a vége főcím előtt összerakni a szálakat. Habár a bemutatók egy ijesztgetésre kihegyezett filmnek mutatták be a Viharszigetet, szó sincs arról, hogy egy őrültekházában játszódó horrorral lenne dolgunk. Feszültség ugyan akad a moziban, de ezt nem olcsó frászkeltéssel hívja életre a rendező, hanem a kiváló színészek (DiCaprio és Michelle Williams játéka hátborzongató) és a feszes történetvezetés segítségével. Az előttünk pergő képsorokat nézve számtalanszor fog borsódzni a hátunk, és a végkifejlet igazán megdöbbentő megoldással várja majd a nézőket. Amúgy a filmet azoknak is érdemes megnézni, akik a regényt már olvasták, mert a Viharsziget a beavatottság ellenére is igen kellemes mozis élményt biztosít.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»ROBIN HOOD

Páran most biztos felhörrennek, de az az igazság, hogy mi itt a PC Guru szerkesztőségében úgy gondoljuk, hogy ez az új Robin Hood-film valahogy nem hiányzik a világnak – de legalábbis nekünk semmiképp. Nálunk az etalon még mindig a Kevin Costner-féle változat, és a mostanitól már a bemutató is elvette a kedvünket, ugyanis az egész olyan érzést kelt, mintha a Gladiátort néznénk, csak éppen az ókor helyett a középkorban, ījakkal. Szóval hiába Russel Crowe a főszereplő, hiába Ridley Scott a rendező, számunkra ez a mozi abszolút felejtős...

»ZOOLANDER 2

Úgy gondoljuk, hogy kétféle ember létezik a világon: akik kedvelik Ben Stillert, és akik nem. Mivel ez itt a Legkevésbérváró-lista, talán már kitaláltátok, hogy mi nem azok közé tartozunk, akik lerágják a körmüket egy-egy új Stiller-film előtt. Na de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy volt ennek a jóembernek egy Zoolander nevű munkája, amiben egy igen érdekes divattervezőt alakított. A film szerintünk elég gyengére sikeredett, nem is volt hatalmas siker, éppen ezért meglepő, hogy készül a második rész – az a film, amit mi biztos, hogy sosem fogunk látni. Hát ti?

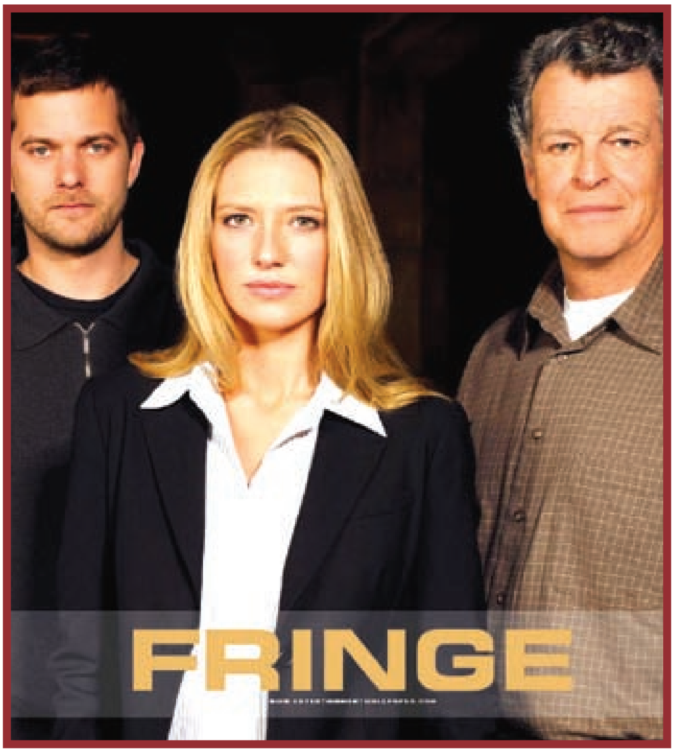
»AVATAR 2

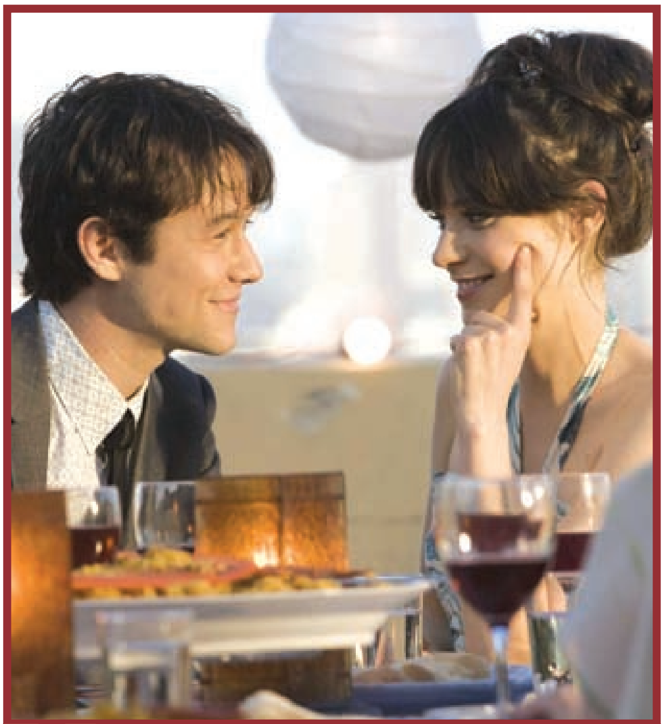
Lehet, ez is olyan, mint a Robin Hood, hogy páran nem értik, hogy miért került ide az Avatar második része, de azt a helyzet, hogy mi kerek egésznek érezzük a Pandora és a Na'vi-k történetét, és mindennemű folytatásról kizárólag az jut az eszünkbe, hogy csak egy újabb bőrt húznak le az aranytojást tojó tyúkról. Pláne, hogy ezt a részt már nem is James Cameron fogja rendezni. Igazából gondolkodtunk azon, hogy ennél mi lehetne rosszabb, és végül arra jutottunk, hogy ennél az ötletnél már csak a Titanic folytatása lenne nagyobb katasztrófa.

A REJTÉLY (1. ÉVAD)

»Lemezek száma: 7 lemez
»Ára: 8390 Ft
»Megjelenés: március 24.

A külföldön Fringe néven debütált, hazánkban pedig Rejtély címen futó sorozat első évada végre megérkezett a hazai piacra is, méghozzá impozáns csomagban, hét DVD-n szállítva az első szezon mintegy huszonegy részét. A modern X-aktákként aposztrofált széria hamar elnyerte a közönség tetszését, masszív rajongótábor épült ki körülötte, ami nem is csoda, hiszen egy valóban érdekes sorozatot tisztelhetünk a Rejtély képében, amely mind az egyes epizódjaival, mind az évadokon átívelő szálakkal képes fenntartani a sorozatjunkie-k érdeklődését. Szerencsénkre az első évad hazai kiadása nemcsak az epizódokat tartalmazza, de számos érdekes extrát is találhatunk az egyes korongokon. A lemezeken kezdésnek megtalálható a Bennfentes információk szekció, amely minden egyes epizóddal kapcsolatban tartogat érdekességeket, illetve találkozhatunk még a Nagy-vállalkozás című kisfilmcsokorral, amely néhány további részhez szolgáltat háttérinformációkat. Ezenfelül a hetedik DVD-n találhatunk egy dokumentumfilmet magáról a Rejtélyről, kimaradt jelenetek között csemegézhetünk, megtekinthetünk egy bakiparádét, és további kisfilmek is várják az érdeklődőket. Összességében tehát egy kiváló összeállítással van dolgunk, ajánljuk, és nem csak Fringe-rajongóknak.«





500 NAP NYÁR

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3290 Ft
»Megjelenés: április 7.

Lévén a magyarországi egy meglehetősen aprócska piac (nemcsak a játékok terén, hanem úgy általában minden szempontból, így a moziforgalmazás vonatkozásában is), számos kiváló alkotás elkerüli a hazai filmszínházakat, és csakis DVD-n találkozhatunk egyébként roppant szórakoztató mozgóképes alkotásokkal. Ide tartozik az 500 nap nyár (500 days of Summer) is, amely alapvetően egy romantikus film, ám mielőtt sikoltva elrohannátok, tudnotok kell, hogy nem az a „fiú és lány találkozik, aztán sok szenvedés árán összejönnek" típus. Már maga a cím is csalóka, hiszen az eredetiben szereplő Summer a főszereplő hölgy neve, az 500 nap pedig a cselekmény maga, amelynek mi a 290. napján kapcsolódunk be, mikor már szó sincs éteri boldogságról. Szóval abszolút nem egy hagyományos hollywoodi romantikus mozival van dolgunk, hanem egy érdekes és hangulatos, az időben oda-vissza ugráló alkotásról, amely mentes mindenféle sziruptól. Bár maga a film tényleg jó, sajnos a DVD-kiadás, amelynek keretében megkaparinthatjuk, elég szegényes, hiszen mindössze kimaradt és bővített jelenetek kaptak rajta helyet. Ennek ellenére ajánljuk nektek, hiszen csak a film miatt érdemes beszerezni a lemezt. Egy olyan DVD-vel lehettek gazdagabbak, amelyet szívesen elővesztek majd többször is…«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»TRON: LEGACY

A Külvilág videók során már szóltunk az idén érkező Tron: Legacy moziról, amely egy, a nyolcvanas években vetített – a korát bőven meghaladó – film folytatása lesz. A lapunk készültével egy időben jelent meg az interneten a film első hosszabb bemutatója, s ezt látva csakis biztatni tudunk mindenkit, hogy készüljön a decemberre, ugyanis úgy véljük, hogy az idei év egyik legjobb filmje fog érkezni karácsonykor a mozikba. S hogy miről is szól a Tron? Egy fiúról, aki hosszú évek után sem adja fel apja keresését, még a virtuális valóságba is „alászáll", hogy újra találkozhasson a felmenőjével…

»RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN

Talán kicsit röhejes, hogy a Rémálom az Elm utcában itt szerepel a legjobban várt filmek között, de a nosztalgia azt mondatja velünk, hogy ezt a filmet meg kell majd nézni, ha eléri a magyar mozikat. Igaz ugyan, hogy az eredeti széria mára már eléggé nevetségesnek hat, az utolsó részek pedig szó szerint botrányosak, de mégiscsak egy legendáról van szó, amit most újra feltámasztanak. Jó nagy esély van rá, hogy kétes minőségű alkotással lesz dolgunk, de mi ennek ellenére megadjuk majd az esélyt a kampós, csíkos pulcsis Freddynek. Ennyi jár neki…

»SKOLY 4

Naht-naht, még egy horror, annak is a negyedik része – elég gyanús a dolog, főleg annak fényében, hogy a harmadik epizód már ebből a szériából is igencsak harmatosra sikeredett. Ennek ellenére a Sikoly még mindig egy meghatározó filmélmény a kilencvenes évekből, hiszen ez volt az a mozi, ami amellett, hogy kifigurázta a horror zsánerét, teljesen új életet is lehelt a műfajba, elindítva (az azóta már lefutott) tinihorrorlázat. Sok évvel a legutóbbi rész után mi most kíváncsian várjuk, hogy milyen lesz a folytatás, ha szerencsénk van, lesz olyan ütős, mint annak idején az első epizód…

FÁJDALOMBÓL GYÚRVA

Ha a hazai képregénypiac jön szóba, akkor szerencsére már nemcsak arról beszélhetünk, hogy végre milyen klasszikusok jelennek meg magyarul, hanem egyre többször számolhatunk be arról, hogy a legújabb kötet, amit várunk, nem az egyik híres alkotó, Miller vagy Moore munkája, hanem valamelyik magyar tehetség legújabb alkotása. Mint esetünkben, hiszen elérhető közelségbe került Lakatos István legújabb kötete, a Lencsilány, ami az idei év legjobb képregénye lehet...

Habár Lakatos István már számos alkotást – nemcsak képregényt, de novellát és könyvillusztrációt is – letett az asztalra, nevét szélesebb körben csupán majdnem egy éve ismerhette meg a közönség, mikor a jobbára kritikusokból álló szakmai zsűri neki ítélte a legjobb magyar képregénynek járó Alfabéta-díjat.

FŐDÍJ, SZÍNPAD, KIADÓ

A nyertes munka a Miserere Homine (Ember, irgalmazz!) lett, mondhatni teljesen érthető módon, hiszen a véglegtekig kidolgozott, lenyűgöző képkockák egy egészen zavarbaejtő történettel párosultak. Adott volt egy világ, ahol – a Warhammer 40 000 univerzumra hajazó, ám kicsit steampunkos jövőbeli környezetben – egy inkvizítor indult Isten elpusztítására. A siker talán magát az alkotót lepte meg a legjobban, hát még az, mikor a zsűri díját átvéve, a színpadról lelépve azonnal az egyik hazai kiadó (Nyitott Könyvműhely) első embere toppant elébe, szerződést ajánlva egy saját képregénykötet elkészítésére. Az együttműködés „tárgya" István egy már létező figurája, az Előszezonban már felbukkanó Lencsilány volt, és a találkozást követően az alku hamar megköttetett, a közös gyümölcs pedig hamarosan beérik, hiszen az idei nyárelőn, a májusi Képregényfesztiválra megjelenik Lakatos eddigi legjobban várt munkája, a Lencsilány kötet, amely előreláthatólag nagyjából 50 oldalon fogja elkápráztatni a közönséget. Habár a Lencsilány elnevezés egy kedves karaktert sejtet, ha végignéztek a cikkünk illusztrációjaként szolgáló – a végleges műből származó – képeken, akkor láthatjátok, hogy nem egy tündibündi mese várja majd az olvasókat, hanem valami más. Szomorú, borús hangulat járja át ezeket a rajzokat, s maga Lakatos István sem titkolja, hogy munkájában központi szerepet játszik a kitaszítottság, a magány, a szeretet keresése, és a képregényből nem hiányoznak majd a halál motívumai sem – ez amúgy is visszatérő elem a művész „portfóliójában". S vajon mi visz rá egy fiatalembert, hogy egy ilyen borongós, mélabús történettel álljon a nagyközönség elé? Vajon honnan jön az ihlet? A válasz már-már triviális, hiszen a megoldás nem más, mint maga az élet.

A magyar képregények legjobbika érkezhet idén tavasszal...

FÁJDALMAS INSPIRÁCIÓ

Úton-útfélen hallhatjuk, hogy a művészek az átlagnál sokkal érzékenyebb emberek, s bár ez a frázis olykor-olykor elég kopottnak, üresnek hathat, azért alkalomadtán mégis kiderül, hogy nincs semmi túlzás ebben a kijelentésben, és a legjobb munkák tényleg szenvedésből születnek. Lakatos István sem titkolja, hogy a Lencsilány figurája, és úgy általában az egész képregényrajzolás egy nőre, egy szerelemre vezethető vissza. A szerelem pedig néha szenvedés, és a szerző filozófiája szerint egy művésznek meg kell járnia a poklot, hogy aztán a beégett emlékekből végül valami egészen maradandó születhessen: „A vidámságnak hosszú távon nincs súlya, a vidámság múlandó". István kálváriája pedig nemcsak egy lufi, nem egy, a modern kor igényei szerint felépített, jól eladható marketingduma, bizonyítja ezt a karján elnyomott cigarettacsikkek nyoma és a pszichiátrián töltött napok emléke. Lakatos őszintén vall érzelmeiről, amelyek mind a mai napig kihatnak a munkájára, az ideg-összeroppanásáról és a zárt falak között szerzett felismeréséről, miszerint hol vannak az ő problémái a valódi emberi tragédiákhoz képest. És ugyanitt megjegyzi, hogy a kezelés alatt éppen Philip K. Dick egyik meghatározó, az őrületet is boncolgató írását (Az Alfa Hold klánjai) olvasta, hozzátéve, hogy maga Dick is (aki egyébként szintén inspiratívan hatott Lakatosra) jó párszor volt vendége ilyen-olyan diliházaknak. Szóval István tényleg egy meglehetősen érdekes figura, aki legnagyobb szerencsénkre meglehetősen érdekes képregényekkel (és egyéb más jellegű munkákkal) nyűgözi le az olvasókat.

LENCSILÁNY TITOKZATOS KALANDJAI

Az a szép egyébként az egészben, hogy magáról a Lencsilányról sokat még nem lehet tudni. Mármint azon kívül, hogy a figurát a már

emlegetett hölgy és a viharos kapcsolat inspirálta, hogy néhány korábbi rész elérhető az interneten (eloszezon.freeblog.hu), hogy a kötet hamarosan megjelenik, s nem egy nagyobb lélegzetvételű történetet fog elénk tárni, hanem egy amolyan képregény-novellás gyűjteményként több apró kalandot mesél majd el nekünk. De hogy milyen lesz valójában – azon túl, hogy az Istvántól megszokott gyönyörű képekkel dolgozik, és rendelkezik majd egy erőteljes atmoszférával –, azt még senki sem tudja, tán még a kiadó maga sem. De éppen ez a legizgalmasabb az egészben, hogy van az emberben valamilyen jófajta várakozás, mint mikor egy új Tim Burton-film kerül a mozikba. Elég, ha „ismerjük" az alkotót, már csak az ő személye arra inspirál, hogy jegyet váltsunk a legújabb munkájára. A Lencsilány kötet is egy ilyen alkotás, hiszen István munkái, ezáltal tehetsége már ismert, és bár elkiabálni semmiképpen nem szeretnénk, azért valahol mégis úgy érezzük, hogy csalódni nem nagyon fogunk benne.

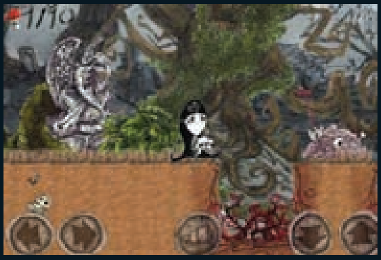
FESZTIVÁLRA VÁRVA

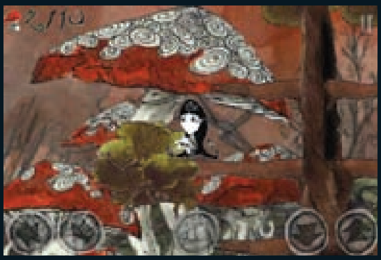
A megjelenésig pedig már nincs sok hátra, mi már tényleg izgatottan várjuk, hogy kézbe vehessük a Lencsilány kötetet, és arra biztatunk titeket is, hogy nézzetek utána István munkáinak, hiszen számos alkotása megtalálható az interneten, és megéri elolvasni őket, mert egy valóban kreatív elme legjobb pillanatait kaphatjátok el általa, nem mellesleg pedig szép lassan ti is ráhangolódhattok az érkező Lencsilány képregényre. Ha szeretitek a művészet ezen ágát, és érdeklődtök a magyar alkotók iránt, akkor szinte biztos, hogy ez egy olyan kiadvány lesz, amit kár lenne kihagynotok. Zárásul néhány webes cím, amelyeken érdemes lesz elindulnotok Lakatos István nyomában. Jó szórakozást mindenkinek!«

1. www.kepregeny.net
2. litera.initon.hu
3. www.matyaskepregeny.hu
4. eloszezon.freeblog.hu
5. www.nyitottkonyv.hu

»AZ IPHONE VÁLTOZAT«

Habár külföldön abszolút bevett szokás, hogy egy-egy készülő művet több platformon is igyekeznek értékesíteni, hazánkban még nem nagyon volt példa arra, hogy egy képregényhez kapcsolódóan egy másik termék is felbukkanjon. Egészen mostanáig, ugyanis a Lencsilány készültével párhuzamosan (a szerző közreműködésével) megindult egy iPhone játék fejlesztése is. Kiadója ugyan még nincs a platform műfajú játéknak, de mi nagyon drukkolunk neki, hogy minél előbb felbukkanjon az AppStore-ban. Amint lehetőségünk lesz rá, természetesen magáról a játékról is megemlékezünk egy kisebb cikk keretén belül.





facebook

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első két nyereményjátékunkat, melyek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint ötszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen hamarosan újabb értékes nyereményjátékkal jelentkezünk!

ÁRULD EL NEKÜNK, MIT SZERETSZ A GURUBAN!

ÉN AZÉRT SZERETEM A PC GURUT, MERT...

Új hónap, új nyereményjáték – ahogy azt már megszokhattátok az elmúlt pár szám óta. Ez idáig csupa olyan játékunk volt, amiben fotókat kellett feltölteni a Facebook csoportunkba, ám most egy kicsit változtatunk a metóduson, már nem kell fotós exhibicionistának lenned, hogy te is a nyertesek közé kerülhess. Legújabb játékunkat felfoghatjátok egy kis reklámnak, illetve közvéleménykutatásnak is, ugyanis csak annyit kérünk, hogy a csoport falára írjátok fel, hogy ti miért szeretitek a PC Gurut. A szabályok egyszerűek, ahhoz, hogy részt vehess a játékban, be kell regisztrálnod a Facebookra, csatlakoznod kell a PC Guru csoporthoz, majd a falra ki kell írnod a rövid véleményedet, ami az alábbi mondattal kezdődik: **Én azért szeretem a PC Gurut, mert...**

A mert után már csak azt kell közölnöd, hogy pontosan miért is, a teljes játékért, a cikkekért, az írókért, vagy ami épp eszedbe jut. Tartalom szempontjából csak annyit kérünk, hogy ne használj csúnya szavakat, és véleményeddel ne sérts meg senkit, lehetőleg még a konkurenciát sem.

A nyeremény természetesen ezúttal is valamilyen játékos érdekesség lesz, és természetesen nem csak egy ember nevét fogjuk a játék végén kihúzni a nagy kalapból. Buzdítunk tehát mindenkit, ezúttal még egy fotómasinára sem lesz szükség, csupán annyit kell közölnöd a nagyvilággal (na jó, nem túlzunk, a többi Guru-olvasóval...), hogy te miért szereted forgatni a magazint. Igazán nem nagy ár valami jó kis gamer cuccért. Nem igaz?

»Fedrid Gergely

»Madarász Erik

TOVÁBBI FOTÓK A FACEBOOKRÓL

»Morvai Gábor

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.

Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

»JÁTÉKDEMÓK:
Achtung Panzer: Kharkov 1943 / Just Cause 2 / M.U.D. TV / Puzzle Chronicles / Escape From Lost Island / lices: Tea Cup Madness / Magic Maze / Million Dollar Quest / Shaman Odyssey: Tropic Adventure / Treasure Seekers: The Enchanted Canvases / Youda: Legend The Golden Bird of Paradise

»INGYENES JÁTÉKOK:
G-Speed / Rollerways / Used Cars Arena

»VIDEÓK:
Civilization V / Brink (3db) / Command & Conquer 4 / Dead Rising 2 / Deus Ex: Human Revolution / Ragon Age: Origins - Awakening / Ghost Recon: Future Soldier / Mafia 2 / Medal of Honor / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Silent Hunter 5 / Splinter Cell: Conviction / Split/Second (2db) / Transformers: War for Cybertron

»PCG LIVE VIDEOTESZTEK:
Battlefield: Bad Company 2 / Final Fantasy XIII / STALKER: Call of Pripyat / Starcraft II (bétateszt) / Supreme Commander 2

»MOZIELŐZETESEK:
A Nightmare On Elm Street / Furry Vengeance / Killers / Prince Of Persia / The Last Airbender / Wall Street: Money Never Sleeps

»HÁTTÉRKÉPEK:
Final Fantasy XIII (2db) / God of War 3 (2db) / Just Cause 2 / Metro 2033 / Supreme Commander 2 (2db) / Blink / Venetica / Command & Conquer 4 (4db) / Dawn of War 2 (5db) / Dragon Age: Origins (5db) + Lucasarts poszterek nyomtatható változatban

»TURKÁLÓ:
CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.7.1893 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.2 és nVidia Forceware 196.21 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: GIMP v2.6.8 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.4 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.8.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.5 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.20.0.831 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.2

MAFIA II VIDEO

ALICE: TEA CUP MADNESS
DEMO

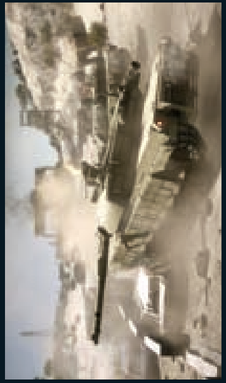
SW: THE FORCE UNLEASHED
MAGYARÍTÁS

OPEN OFFICE
TURKÁLÓ

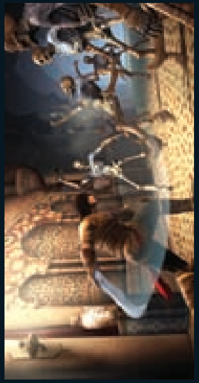
PCguru DVD

SERIOUS SAM HD - THE FIRST ENCOUNTER

2010. 05.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
PCG Live videoteszt



POP: THE FORGOTTEN SANDS
Video

PCguru

DVD 05.

»HUNTED: DEMON'S FORGE

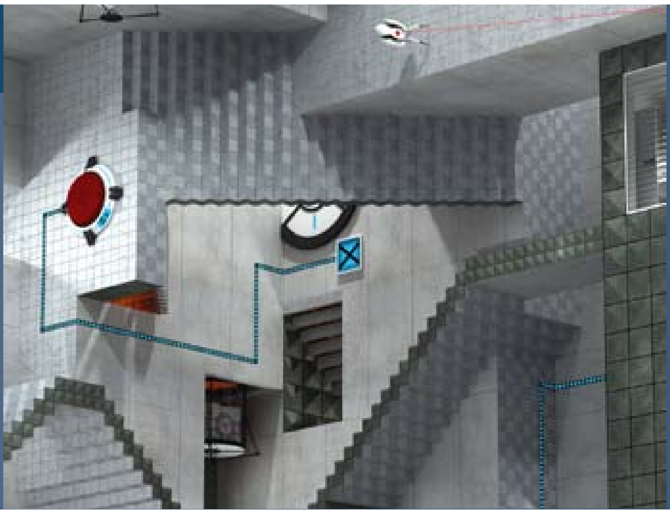
Ebben a számban még csak a hírek közé tudtuk beszuszakolni a Bethesda új akció-RPG-jét, a következő alkalommal azonban teljes pályás letámadással készülünk. Már folynak a tárgyalások a kiadóval a részletek pontosítása végett, és egy minden részletre kiterjedő interjúnál, illetve sehol máshol nem látható képeknél nagyon nem szeretnénk alább adni. Megérdemli a figyelmet a fantasy-köntösbe bújtatott, de valójában a manapság divatos TPS-nézetes akciók minden tulajdonságát felvonultató Hunted, hiszen ha minden jól megy, igazán stílusos és üdítő végeredmény jöhet ki a két (amúgy sem túl távoli) műfaj házasításából. Persze vannak azért félelmeink is, de pont erre jó egy igazán belemenős interjú – ha van valami rejtegetnivalója akár a Bethesdának, akár a fejlesztő inXile-nak, az biztos, hogy ti tudjátok meg először. Illetve mi, de aztán rögtön ti jöttök.«

»THE SETTLERS 7 PATHS TO A KINGDOM

Ebben a számban már majdnem írtunk egy bétatesztet, de aztán arra gondoltunk, hogy nem szúrunk ki Kredenccel, és inkább hagyjuk, hadd játsszon még egy kicsit (szóval meg is kérnénk tisztelettel, hogy tegye le az újságot, és húzzon vissza termelést menedzselni és katonákat kiképezni). Az ígéretek szerint az elmúlt pár epizódban alaposan félrecsúszott sorozat most összekapja magát, és visszatért ahhoz az alaphoz, ami miatt annak idején milliók szerették meg a különböző eszközöket és termékeket a vállukon hurcoló kis fickók világát – ennek mondjuk némileg ellentmond, hogy minden egyes sajtótájékoztatón a megreformált többjátékos-rész kerül előtérbe…«

»PORTAL 2

Azt nagyjából mindannyian sejtettük, hogy egyrészt a Valve készül valamire, másrészt hogy a Portal túl nagy durranás ahhoz, hogy ne kapjon folytatást, de hogy ez a két dolog ilyen sok pontban mutat közös vonatkozást, azt remélni sem mertük. Mindenesetre a lapzárta környékén kiderült a nagy újság, és bizony nagy az öröm széles e világon, hiszen gondoljunk csak bele: ha az első rész csak egy gondolatkísérlet, egy tulajdonképpen nulla energiabefektetéssel fejlesztett hobbiprojekt volt, vajon mi minden jöhet ki abból az elszántságból, ami mondjuk egy Half-Life 2 epizódot övez? Megmondjuk mi: minden, amiről az első rész szólt, és egy kicsivel… Mit egy kicsivel, sokkal több! A hírek szerint GLaDOS mégsem szűnt meg, a dimenziópuskák továbbra is léteznek, a második részben pedig nemcsak a multiplayer lesz valóság, de a süti is. Bizony, the cake is not a lie!«



»JUST CAUSE 2

A Just Cause első része a tipikus majdnem játék: majdnem mindannyian vártuk, majdnem mindent megígértek a fejlesztők, majdnem a felét le is programozták, és ennek megfelelően majdnem siker is lett a dologból. Rico Rodriguez idén, a folytatások évében azonban most ismét nekifeszül, és mi nem tehetünk mást, mint adunk neki egy második lehetőséget. Érdekesség, hogy a fejlesztői nyilatkozatokban már-már beteges szintre emelkedett az egy mondatra eső „nem akarunk a GTA 4-re vagy más, szabad játékmenettel megáldott programra hasonlítani" kijelentések száma, de ebből még akár valami jó is kisülhet, hiszen minden egyéb körítés megvan: a grafika csodálatos, a főszereplő nem kevésbé szimpatikus, mint bármelyik másik játék hőse, már csak az kéne, hogy az előző részt is tönkrevágó MI-n javítsanak kicsit. Egy hónap múlva kiderül!«

Magyarország vezető motoros magazinja.
Keresse az újságárusoknál.

50-2300 cm^3

Minden, amit a motorokról tudni érdemes

Az én világom.

MOTORREVÜ

www.motorpresse.hu

KERESSE az újságárusoknál!